



ИНФОРМАЦИЯ ИЗ ПЕРВЫХ РУК!

Official PlayStation[®] №8 '98

РОССИЯ

ПРОХОЖДЕНИЯ:

**Blasto
Mortal Kombat 4**

NINJA
SHADOW OF DARKNESS



PlayStation — торговая марка
Sony Computer Entertainment Europe

В ЭТОМ НОМЕРЕ:

**MIB
Croc 2
Quake 2
Starcon
X-Files
Forsaken
Cardinal Syn
Moto Racer 2
Tomorrow Never Dies**

Джойстики, геймпады, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галереи, переводчики и многое другое.



магазин игрушек

ВЫРАСТАЙ-КА

Тел.: 924-0609

Улица Петровка, дом 16, станции метро "Театральная", "Охотный Ряд".



отдел компьютерных и видео игр
GAME LAND

<http://www.gameland.ru>

На пересечении Петровки и Столешникова переулка.



СК ○ PO

Иногда случается так, что из простейшей идеи, реализованной буквально за несколько месяцев парой-тройкой энтузиастов, получается игра, переворачивающая все основы и принципы, на которых развивается индустрия. Удачный проект может быть рожден за сутки, а на его воплощение потребуются годы (именно так случилось с Питером Мулине, который, по его собственному утверждению, изобрел концепцию Dungeon Keeper за пару часов торчания в автомобильной пробке). Совсем иная история у Eidos. Небольшая компания, ранее занимавшаяся технологиями, далекими от игровых и даже развлекательных, неожиданно решила попробовать себя в создании компьютерных игр. И, как показывает прошедшее с момента выхода Tomb Raider время, не напрасно. Несмотря на то, что Core считается сейчас одной из самых талантливых студий-разработчиков в мире, на счету компании всего два успешно реализованных проекта — одноименные Tomb Raider'ы I и II. Уже известно, что создание третьей части незабываемых приключений Лары Крофт, близится если не к завершению, то, по крайней мере, к началу этого завершения (Core и Eidos планируют выпустить игру уже осенью). Однако, мало кто знает о еще одном проекте известной на весь мир Core Design. Игра Ninja, как это ни странно, была самым первым игровым проектом компа-



NINJA

SHADOW OF DARKNESS

ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive

РАЗРАБОТЧИК: Core Design

нии, изначально, как и Tomb Raider, планировавшимся к выпуску на приставку Sega Saturn и в большей степени пострадавшим от непопулярности в Америке и Европе этой платформы, нежели счастливчик Tomb Raider, выпущенный помимо этого на PlayStation, да еще и на PC. Eidos долго думала над тем, что делать с Ninja, пока не догадалась прекратить работы над Saturn'ой версией. Весьма кстати подвернулось и соглашение с Sony об эксклюзивности Tomb Raider на ее собственной приставке на срок до начала 2000 года. Ninja, не подпадая, впрочем, под эти договоренности, все же



попал под глобальную переделку, еще более, чем на год отодвинувшую срок выхода. Core переработала в игре абсолютно все — от уровня до графического облика, от оружия и до врагов. Таким образом, вскоре перед нами должна предстать наиболее отточенная и протестированная игра от Core Design (что скрывать, недочетов и досадных промахов в обеих Tomb Raider'ax было предостаточно).

Японские игровые традиции всегда оказывали значительное влияние на американских разработчиков, а что касается европейцев, то в работах таких компаний, как Rareware, Infogrames, Adelline или Ocean, пожалуй, это влияние кажется наиболее значительным. Однако, пере-



нимать элементы — далеко не значит копировать все идеи подряд, и поэтому в результате многолетних экспериментов этих и других разработчиков сложился целый класс игр, посвященных типично японским героям и тематике, однако исконно американских или европейских по своей сути. Ninja принадлежит именно к такому классу игр. Несмотря на сюжетную принадлежность явному японскому средневековью, творение Core, как обычно, получилось совершенно не похожим на ту же Tenchu, с которой Ninja непременно будут сравнивать, особенно в связи с тем, что игры эти выйдут практически одновременно.

Сюжет, придуманный Core, достаточно необычен, и, разумеется, не имеет под собой никакой исторической основы, более того, скорее соответствует какому-нибудь традиционному мифу, нежели чем утонченным японским фольклорным основам. Оригинальность — тоже далеко не то понятие, которое должно волновать Core, и с этим, похоже, все уже готовы согласиться. Тем не менее, из сюжета мы узнаем о том, что когда-то в

Японии существовали два противоборствующих клана, во главе которых стояли претенденты на императорский престол. Разумеется, они не признавали права на власть друг друга, и вели постоянные войны. Однако в один прекрасный день лидер одного из кланов Katasaki встретился со страшным божеством по имени Batanaka, которое обещало помочь ему победить соперников в обмен, как это принято у Гете и Со, на бессмертную душу будущего императора. Поддержка выразилась в том, что Batanaka открыл ворота ада и выпустил оттуда несметное количество всяческой нечи-



ти — вампиров, скелетов, зомби и прочих милых монстриков, которые немедленно поступили в распоряжение Katasaki. Он, разумеется, послал свои новые, бесконечно пополняющиеся войска на конкурентов, которых и уничтожил буквально одним махом. Однако, именно после этого и начались проблемы. Достигнув цели, к которой он стремился, несмотря ни на какие препятствия, новый император задумался о том, куда ему придется девать явно разгулявшихся на свободе монстров, грозящих разорить всю страну. Разумеется, никакого пункта в договоренностях с Batanaka о возврате выданного товара, не значилось. Монстры же, вернувшись из военных походов, обосновались в лесах и деревнях, поубивав половину населения. Затем отправились по проливам на другие острова, заня-





ли самые лучшие территории и начали медленно, но верно вести страну к полному хаосу и анархии. Неспособный контролировать всю эту разложившуюся армию бестий, Katasaki, после нескольких бесплодных попыток справиться с монстрами и вернуть себе всю полноту полномочий, предпочел запереться в комнатах своего практически неприступного замка и ждать, пока все утрясется само собой... Прошло несколько лет. На родные земли после долгого отсутствия в дальних краях вернулся молодой ниндзя по имени



Kurosawa. Посмотрев на беспредел, который творится на его родине, он решил избавиться земли Японии от нашествия монструозной саранчи, и начинает свой долгий поход по краю в поисках старого, уже порядком подзабытого императора — злого бога, заварившего всю эту кутерьму и, разумеется, справедливого решения конфликта. Этим тварям не место в нашем мире... Интересный вывод воплощать в жизнь придется уже в который раз несчастному игроку.

Во всей этой истории больше всего поражает героизм представителя романтической профессии ниндзя. Понятное дело, что для Core, и вообще для всего «остального мира» ниндзя — это что-то вроде японско-



го Супермена, который всех спасает, ролингдустует на дорогах, помогает бедным спастись от богатых и так далее. На самом же деле личность представителя подобной профессии — далеко не положительная. Всем известно, что ниндзя, вообще-то, по своему профессиональному предназначению — отлично обученный, хладнокровный и жестокий наемный убийца. Который никогда в жизни даже не подумает о том, чтобы возглавить борьбу за справедливость. Разве что для того, чтобы самому захватить власть. Бесспорно, красота и элегантность японских ниндзя действует совершенно покорительно, и заставляет зрителя или игрока симпатизировать подобному герою. Но Core в данном случае все же следовало



быть капельку поосторожнее. Еще один интересный момент уже в самой игре заключается в том, что в Ninja Core попыталась скооперировать одновременно несколько жанров, при этом беря за основу, конечно же, классический платформер и бродилку в стиле Tomb Raider. При этом разработчики умудрились весьма прилично и качественно добавить в игровой процесс элементы простенького «малокомбо-вого» файтинга на манер Fighting Force и даже кое-какие отдельные элементы ролевой игры, представленные, правда, довольно-таки примитив-



но. Поскольку без элементов RPG и игра сейчас не игра (что поделать, такая мода), то упоминания о ролевухе, пожалуй, стоит вычеркнуть. Итак, остается файтинг, action и платформер. Все, разумеется, в трехмерном мире на базе довольно-таки сложного и явно долго создаваемого движка, с прекрасным визуальным и звуковым рядом. Чем не хит?

Игровой процесс вполне узнаваем. Бегает по уровням, построенным достаточно линейно, хотя и не без наличия большого количества развилки и вполне самостоятельно выделяющихся из лабиринтов зданий, арен, помещений. На пути, разумеется, большое количество противников. Каждый из них не только может представлять значи-



тельную опасность, но и снабжен совершенно уникальной техникой, специальными ударами и магическими приемами. К любому из пятидесяти монстров в игре вам придется приспосабливаться, пытаясь нащупать в них слабые стороны. Откровенно слабых противников, берущих не умением, а числом, в игре будет немного, да и обитать они будут, в основном, на самых первых, почти тренировочных уровнях. Интеллектуальный уровень монстров также будет варьироваться — от совершенно дуболомных гигантов, намеревающихся попросту разорвать вас на куски без всякого проявления умственных спо-





способностей, до весьма юрких небольших тварей, поливающих вас огнем и магией с заднего плана и быстренько перемещающихся по карте, постоянно ведя дополнительный огонь. Таких малюток без магии уничтожить будет весьма и весьма сложно. При переходе от одного уровня к другому у вас будет возможность заглянуть в лавку к спекулянтам, продающим и покупающим всяческое барахло. Сдав собранные у монстров боеприпасы (а многие из них будут вооружены всяческими полезными колюще-режущими предметами) и получив за это некоторое количество денежных знаков, вы сможете обновить и свой собственный гардероб и обмундирование (сменив оружие и понакупив всяческих аксессу-



класса. Таким образом, те самые ролевые характеристики, о которых шла речь в начале этой статьи, весьма явственно просматриваются в игре вполне.

От классического 2D-платформера игра унаследовала наименования уровней — stages, и наличие обязательных боссов в конце каждого из них. Сражения с боссами, как правило, происходят на крупных аренах, снабженных некоторым количеством необходимых декораций для того, чтобы, к примеру, герой мог избежать попадания ракетных снарядов или уклоняться от снопов пламени, изрыгаемых очередным чудовищем. Опять-таки, как обычно, стандартные методы атак действуют на боссов весьма слабо, а зачастую не действуют вовсе, что



боссов — сообщу по секрету: их тринадцать. Что не много и не мало, а, наверное, в самый раз, поскольку, при всем уважении к Core, прохождение все более усложняющихся уровней числом более десятка начинает уже постепенно утомлять. Уровни в Ninja, конечно, не будут такими огромными, как в Tomb Raider II, однако Core обещает, что у вас, несомненно, найдется немало проблем и с таким объемом игровой информации.



ров). Разумеется, ваш герой сможет использовать весьма широкий набор оружия и предметов — от стандартных самурайских мечей и копий, до предметов узкого предназначения: звездочек, всяческих баночек-скляночек с отравками и лекарствами, магических предметов, дающих вам совершенно уникальные возможности.

В процессе бесконечных стычек с монстрами, ваш герой сможет постепенно набираться опыта, более умело противостоять противникам, обучаясь новым приемам, подбирая на дороге старинные книги, содержащие рецепты мощных заклинаний или же совершенствуя свои оружейные навыки. Каждый вид атаки в тот момент, когда вы применяете его впервые, действует со стандартной силой, однако с каждым разом, когда вы прибегнете к приему вновь, сила его действия будет постепенно возрастать. В игре существует градация опыта, разделяющая силу всех приемов на четыре



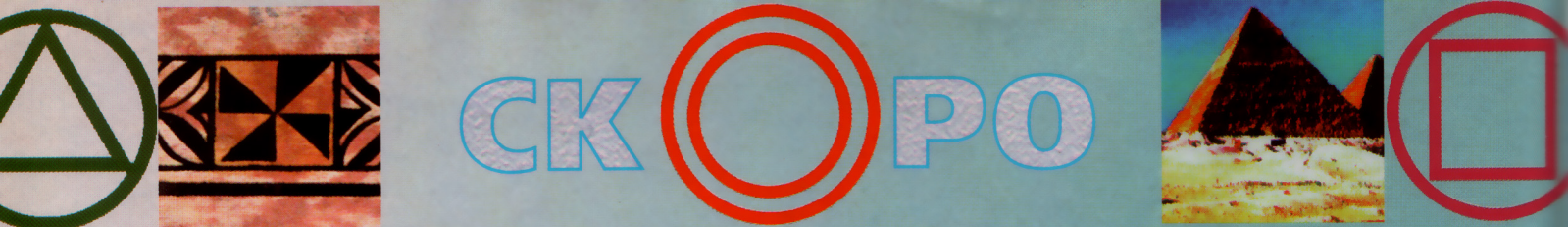
заставляет вас немного напрягаться и выдумывать каждый раз новые способы уничтожения врага. Практически все боссы принадлежат к чудесному миру животных, и поэтому никаких роботов или изысканных самураев вам на этих огромных аренах встретить не придется. Однако разнообразие видов весьма впечатляет — вам придется драться и с сумасшедшим пауком, и с неким подобием скорпиона, и со странным рогатым медведем, а также с несколькими монстрами, идентифицировать которых, к величайшему сожалению, не удалось. Разумеется, в Ninja есть и свой собственный дра-

кон, которого во всей красе вы можете лицезреть на обложке этого номера Official PlayStation. Тех же, кого интересует общее количество уровней и, соответственно,



Графическое оформление игры особенно радует. В связи с тем, что уровни стали на порядок меньше, чем в Tomb Raider, разработчики смогли позволить себе несколько разнообразить текстуры, ввести несколько новых впечатляющих спецэффектов. Особенно здорово смотрится в Ninja освещение: по-честному смоделированные молнии поражают противников, озаряя окрестности яркими вспышками. Разумеется, магией подобный подход к технологиям только приветствуется, и по ходу игры вы сможете ознакомиться с несколькими весьма симпатичными, по визуальным характеристикам, заклинаниями.

Ninja, конечно, никак нельзя назвать прорывом в жанре. В игре нет ни чрезвычайной жестокости и атмосферности Tenchu, обилия драк, как в Fighting Force, сложности головоломок, как в Tomb Raider. Но зато у Ninja имеется собственное лицо, весьма интересный игровой процесс и достаточно разнообразия для того, чтобы провести с игрой немало времени.



ИЗДАТЕЛЬ: SCE

РАЗРАБОТЧИК: Naughty Dog

Первый раз Crash Bandicoot предстал перед широкой публикой на годовщину появления Sony PlayStation и, хотя игра на самом деле ничем особенным не выделялась среди множества подобных бродилок, маленький оранжевый «грызун» почти сразу же превратился в народного любимца и стал неофициальным талисманом и символом приставки (как, например, ежик Соник у SEGA или нинтендовский Марио). Примерно через год после выхода первой игры вышла вторая серия Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back. Вторая часть действительно отличалась от первой не только названием. Графическое ядро игры претерпело значительные изменения, а главное — у игры начал вырабатываться свой неповторимый стиль. И вот, спустя полгода с момента выхода второй части, Naughty Dog объявляет о начале работ над третьей серией приключений отважного Краша.

На самом деле производство игры началось значительно раньше, едва ли не сразу же после выхода второй части, но офи-



циальная информация поступила сравнительно недавно. Наш герой продолжит борьбу со своим старым врагом — доктором Neo Cortex. На этот раз злобный ученый с явно поехавшей крышей проводил эксперименты с перемещением во времени, но, как всегда в таких случаях, что-то пошло не так, как надо, а может доктор сделал это намеренно, в общем, время начало искажаться, порядок вещей в мире нарушился. В связи с этим, Краш отправляется в путешествие, как в пространстве, так и между различными временными континуумами, с целью восстановить нормальное течение времени, расставить все точки над i, и, конечно же, проучить зарвавшегося непризнанного гения науки. Ему предстоит посетить Древний Египет, Античный мир, средневековую Англию, Китай в период возведения Великой Стены, полюбоваться на то, какой была наша планета в доисторические времена, когда поверхность была покрыта огромными растениями, а динозавры являлись ярчайшими представителями фауны. Также ему

наверняка придется опуститься на дно Мирового океана и поискать потерянный город Атлантиды. Ну и, как вы догадались, время исказило не только прошлое, но и будущее, так что туда тоже придется заглянуть. Таким образом, игра разбита на большие тематические сегменты, соответствующие каждой своей временной эпохе, которые в свою очередь поделены на уровни. Вообще же структура уровней и методы их прохождения претерпели значительные изменения по сравнению с предыдущими двумя частями. Очень важным, с точки зрения разработчиков, является введение в общую структуру уровней небольших, как правило, призовых, подуровней. Подобная система уже успела хорошо себя зарекомендовать в играх подобного рода. Например, если помните, в сеговском Сонике на основных уровнях были секретные места, найдя которые можно было попасть на некое поле, где, после безошибочного собирания шариков определенного цвета, вам доставался один из семи изумрудов. Для таких уровней разраба-





тывался специальный движок, поэтому игровой процесс значительно отличался от основного. В СВЗ нас, по-видимому, ожидает аналогичный подход, только игра будет более разнообразна и воплощена на новом техническом уровне. По задумке дизайнеров игры, эти министадии должны стать своеобразной комнатой отдыха, местом, где можно отвлечься от основного игрового процесса, где можно оттянуться и повеселиться от души. Планируется, что на всех подобных уровнях Краш будет управлять каким-то механическим средством передвижения. Так, на одном из уровней Краш пилотирует маленький самолетик, а целью является сбивание дирижаблей. В общей сложности, доля подобного рода



стадий будет занимать около тридцати процентов от общего числа уровней. Оставшиеся же семьдесят процентов — это уже привычное нам бесконечное беганье и прыганье. Правда и здесь не обошлось без изменений. Во-первых, в процессе прохождения одного уровня угол обзора может меняться несколько раз. Это может быть вид со спины с движением вперед, классический вид сбоку, вид как бы со стороны движения, когда Краш предстает перед нами анфас. Кроме того, в процессе поиска Атлантиды наш герой проведет немало времени под водой, предусмотрительно захватив с собой акваланг. Разработчики также обещают спрятать где-то в морской пучине подводную лодку, которая может значительно облегчить жизнь Краша. Лодка не только значительно быстрее и маневреннее, но и, ко всему прочему, оснащена неплохим вооружением. Правда, ракетного двигателя из предыдущей серии, скорее всего, не будет. Зато значительно расширится зоопарк животных, которых можно будет использовать как средство передвижения. Теперь можно лихо прокатиться на маленьком тигренке по Великой Стене, а динозаврик значительно быстрее продвигается сквозь дебри доис-



торического леса. Не забыты и старые друзья — полярный медведь всегда рад помочь. Помимо этого, сам Краш разучил несколько новых движений и приемов. Так, появится возможность более высокого прыжка, режим более быстрого бега, и новый мощный удар. В целом же, приемов теперь должно стать едва ли не вдвое больше, чем их было в двух предыдущих сериях. А чтобы несколько облегчить управление, а, следовательно, уменьшить количество головной боли у игроков, запланирована поддержка такого замечательного устройства, как Dual Shock. Также появятся несколько новых аксессуаров, среди которых что-то вроде гранатомета с лазерным прицелом и сапоги-скороходы.



Но не надейтесь, что играть теперь станет совсем легко. Враг тоже не дремал все это время и стал значительно сильнее, чем раньше.

Краш теперь не одинок в своих похождениях. Если помните, в прошлой серии в некоторых событиях фигурировала его сестра Коко (Coco). Так вот, теперь некоторые уровни можно будет играть за нее. Она имеет в своем арсенале несколько уникальных приемов и движений и вообще, вполне может составить альтернативу Крашу. По ходу игры, как и раньше, надо будет собирать различные фрукты, вскрывать коробки в поиске призов, а также собирать драгоценные камни и кристаллы. Помимо этих, ставших уже классическими, элементов, появятся новые объекты для



коллекционирования — так называемые реликты. Собрав их все, вы сможете попасть на секретный уровень.

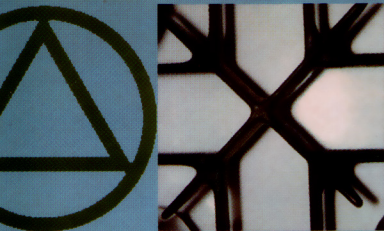
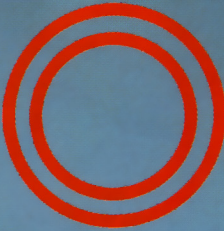
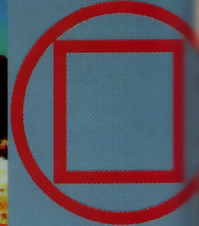
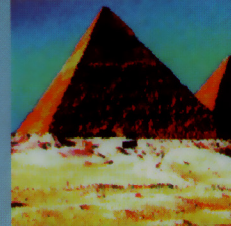
Для работы над СВЗ в компанию было привлечено много новых программистов и дизайнеров из других фирм, многие из которых работали над такой культовой платформенной игрой, как Gex. Это было сделано с целью привнесения большего количества новшеств в игровой процесс. Кроме того, большие изменения постигли графическое ядро игры. Для нового проекта лидером дизайнерской группы Энди Гейвином (Andy Gavin) был разработан специальный язык программирования, названный GOOL, позволяющий значительно быстрее работать над созданием гра-



фики и игровой среды. Мир Краша, как и раньше, оставаясь полностью трехмерным, стал больше и красивее. Особенно изменилась анимация персонажей, которые, сохраняя трехмерность, теперь могут растягиваться, сжиматься, да и вообще сильно изменять форму, что делает игру больше похожей на мультфильм. Световые эффекты также были улучшены, особенно эффекты преломления света под водой. Теперь это не просто затемнение или высветление объектов, как это было в Tomb Rider. Свет стал значительно более реалистичным. Звуковое оформление разработчики обещают реализовать не хуже, чем в предыдущих сериях.

В итоге мы видим, что один из самых старых игровых жанров, слухи о смерти которого становятся все громче, совсем не собирается умирать, а, наоборот, в очередной раз собирается покорить вершины хит-парадов, теперь в лице Crash Bandicoot 3. А произойдет это в четвертом квартале этого года.

XNT ?!?

СК  РО

COOL BOARDERS 3

ИЗДАТЕЛЬ: SCEE**РАЗРАБОТЧИК: SISA**

«Готовь сани летом, а телегу зимой» — гласит народная мудрость. На дворе еще полноправно властвует лето, а зима вообще кажется чем-то далеким и малореальным, но это только для нас, рядовых игроков. У производителей видеоигр все обстоит иначе. Уже сегодня график выхода новинок на зиму расписан по дням. К рождественским праздникам приготовлено немало интересного, и, конечно, не останутся без внимания любители зимних видов спорта. На проходившей в Атланте в мае этого года выставке электронных развлечений E3 компания Sony Computer Entertainment анонсировала несколько весьма перспективных разработок, среди которых и Cool Boarders 3, выход которой намечен на конец октября — декабрь 1998 года. Игра еще далека от завершения,



но, судя по обещаниям разработчиков и информации, доступной на данный момент, нас ждет сиквел, который затмит предшественников и сметет с дороги конкурентов.

Прежде всего, игра обретет новый, более современный вид (хотя и тот, что имеется, устаревшим назвать язык не поворачивается). Специально для Cool Boarders 3 был разработан новый, как говорится, «с нуля» графический движок, который позволит игрокам в полной мере ощутить все прелести такого экстремального вида спорта, как сноубординг. Игровое окружение теперь станет настолько приближенным к реальности, что вы буквально сможете ощутить дуновение



ледяного ветра у себя на щеках. Используется реалистичная схема освещения, а тени просчитываются в реальном времени. Создатели обещают сделать все возможное, чтобы максимально сблизить виртуальный мир с настоящим.

В игре будет 36 трасс различной степени сложности, на каждой из которых можно будет попробовать свои силы в одном из шести видов соревнований, включая down hill, boarder cross, slalom, half pipe, big air и slope style. Плюс к этому двадцать персонажей, за которых можно будет сыграть. Причем различаться они будут не только внешне. У каждого своя манера поведения на трассе, свои сильные стороны и недостатки. Также на выбор игроку будет дано порядка десяти разных сноубордов от ведущих производителей спортивного инвентаря. Вся экипировка в игре будет реальной, и это неудивительно — ведь среди спонсо-



ров проекта Burton, Quick Silver, Swatch и прочие законодатели спортивной моды.

Об игровом процессе говорить пока еще рано. Хотя разработчики обещают нечто очень быстрое, захватывающее и необычайно стильное. Но одно можно сказать точно уже сегодня — возможность проделывать различные акробатические трюки, так полюбившаяся игрокам по предыдущим частям, останется стопроцентно. Более того, к обычному, ставшему уже классическим ассортименту движений будет добавлено несколько совершенно новых. Играть можно будет как одному, так и вдвоем с приятелем. Причем вам не обязательно соревноваться только честными методами — при желании и должном умении вы сможете просто-напросто вышвыр-



нуть соперника с трассы. К сожалению, пока еще не ясно, будет ли эта возможность оставлена в финальной версии игры и каким образом будет реализована.

Режим для двух игроков позволит поддерживать непараллельное участие от двух до восьми игроков. Можно играть на одном телевизоре или соединив приставки по link cable.

Похоже, действо нас ждет захватывающее, а ждать осталось не так уж много. Так что вперед, в грядущее царство вечной зимы!

XNT ???



DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



НОВИНКИ



Syphon Filter

23

Bloodshot

24



Jackie Chan
Stuntmaster

25



G-Darius

26

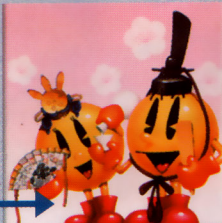


Macross Digital
Mission VF-X2

27

Pac-Man 3D
Devil Dice

28



L.A.P.D. 2100

30



Starcon

32



Uprising-X
Army Men 3D

34



Croc II
Trap Gunner

36



Earthworm
Jim 3D

38

Ta'i-Fu

39



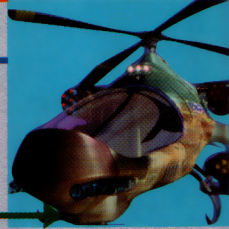
Moto Racer II
Quake II

40



Viper
Tomorrow
Never Dies

42



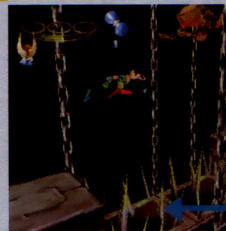
Knockout Kings

45



Oddworld: Abe's
Exoddus

46



Wild Nine
Test Drive 5

47

Nascar'99
Xenogears

49



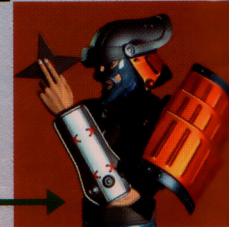
Blast Radius
X-Files

52



Ehrgeiz

54





НОВИНКИ

JACKIE CHAN STUNTMASTER

Жанр

3D-платформа

#Игроков

1

Издатель

GT Interactive

Разработчик

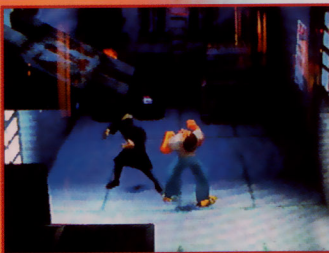
Radical Entertainment

Выход игры — осень 1998 года

Канадская команда разработчиков Radical Entertainment на данный момент денно и нощно трудится над новой довольно заманчивой игрой — Jackie Chan Stuntmaster. В первую очередь она интересна тем, что в ней непосредственное участие принимает комедийный актер и настоящий мастер рукопашного боя, звезда гонконгских боевиков Джеки Чан. Этого человека знают почти все, и конечно многие нередко ставили себя на его место. Теперь такая возможность появилась.

Начнем с того, что Джеки (и это естественно) является главным действующим лицом готовящегося проекта. По сюжету он находится на съемочной площадке, где проходят съемки (несложно догадаться) нового фильма с ним в главной роли. Но тут врываются страшные и нехорошие люди с конкурирующей киностудии и начинают сильно бить всех, кто им на глаза попадется. Теперь Джеки предстоит отстоять справедливость, нещадно отлупив нападавших.

По убогости сюжета с этой игрой может сравниться только фильм Mortal Kombat2: Annihilation. Но Jackie Chan Stuntmaster это прости-тельно, так как игра эта является представителем славного жанра 3D-платформ, да еще в стиле Fighting Force, а здесь сюжет, как и в некоторых других жанрах не является обяза-тельным (хотя лучше, когда он есть, чем когда его нет). Всего игроку предстоит десять уровней непрерывного махания кулаками, выполненных в стиле фильмов с участием Джеки Чана. Путешествия по крышам Гонконга, лазанье по лестницам, улицы города — все это ждет игрока, предоставляя ему самому на некоторое время ощутить себя знаменитым актером на съемках фильма. Ин-тереса добавит и система начис-ления очков. За выполнение различных трюков вы получите больше очков, чем если будете показывать стандартный набор ударов, заставляя сидящих ря-дом с вами у телевизора людей громко зевать. Нанесение по-



боев разной степени тяжести с помощью посторонних пред-метов вроде битых бутылок также поощряется. Так что вперед — к красивому, трюковому бою! А бои действительно должны получиться очень красивыми. Все потому, что при создании

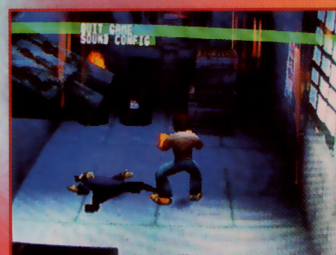


боев разной степени тяжести с помощью посторонних пред-метов вроде битых бутылок также поощряется. Так что вперед — к красивому, трюковому бою! А бои действительно должны получиться очень красивыми. Все потому, что при создании



игры применяется технология motion capture («захват движе-ния», если не знает кто), что позволяет добиться максимально плавных и реалистичных движений на экране. Ну а все эти дви-жения, удары, трюки представлял сам Джеки Чан лично. Систе-ма, кстати, при разработке применялась самая новейшая, впервые использованная в фильме Godzilla (имеется в виду новый американский римейк старого японского фильма). Только она сама разрабатывалась три года (понятное дело, не

Radical ее разрабатывали, а компания, непосредственно та-кими вещами занимающаяся, в данном случае FutureLight Studios), но результат налицо — компьютерная модель теперь может повторять движения ак-тера в реальном времени. Пер-сонаж Джеки Чана в игре будет состоять из четырех сотен полигонов, и двигаться будет со скорос-тью 30 кадров в секунду. Ну как, составили себе общую картину то-го, что вам предстоит увидеть?



Можно сказать, что атмосфера гонконгского боевика фильму обеспечена: хорошее качество графики, быстрота игрового про-цесса, отличные движения, приемы, выполненные непосредствен-но специалистом по восточным единоборствам. Мы получаем иг-ру, которая обязана стать лучшим beat 'em up'ом для PS, сменить на этом посту Fighting Force, некоторым кажущийся неинтерес-ным. Прекрасное средство для отдыха мозгов и веселья. Стоит попробовать. Похоже, что труды Джеки Чана и Radical Entertainment не станут напрасными.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...



НОВИНКИ

L.A.P.D. 2100

Жанр
3D-стрелялка

#Игроков
1-2

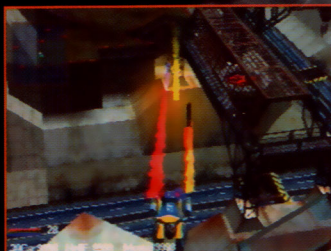
Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Electronic Arts

Выход игры — октябрь 1998 года



Electronic Arts уже на протяжении многих лет является одной из самых крупных фирм на рынке компьютерных и видео игр. Большую популярность компании принесли два направления: огромная серия постоянно обновляющихся спортивных симуляторов самого разного рода и горячо всеми любимая серия Strike, которая продолжается почти десятилетие. Хотя в последние годы популярность этих игр резко упала. Оно и понятно: с момента выхода Jungle Strike ничего по настоящему нового придумано не было. В основном изменения носили чисто косметический характер — улучшалась графика, выдумывались новые ландшафты, но игровой процесс не менялся абсолютно. Такое положение дел могло устраивать разве что фанатов, что называется, «до мозга костей». Большой же части игроков это просто-напросто надоело. В EA это, видимо, прекрасно понимали, поэтому, собрав весь свой творческий потенциал и накопленный с годами опыт, разработчики приняли за очередную серию Strike, правда, видимо, чтобы не мозолить глаза



приевшимся названием, новая часть называется LAPD 2100. Действие, как вы понимаете, на этот раз происходит в далеком будущем. Таинственная аббревиатура LAPD — не что иное, как специальное подразделение полиции по борьбе с

преступными авторитетами методом открытого физически-силового воздействия, то есть отстрела. Вы как раз и являетесь одним из образцовых полицейских, а ваша цель — очистить город от 12-15 криминальных лидеров, каждый из которых контролирует один из районов Лос-Анджелеса. Хотя, конечно, контролирует — это слишком мягко сказано. Каждый из этих зарвавшихся ребят содержит при себе целую армию отлично подготовленных и вооруженных головорезов, маньяков и прочих отбросов общества, хорошо укрепленные ряды которой вам придется порешить и по дороге, выложенной трупами и обгоревшими каркасами техники продвигаться к цитадели главаря. Каждый большой уровень, как и в предыдущих играх



серии будет разбит на задания, выполнять которые вы сможете, в принципе, в любой последовательности, но все же лучше делать это по порядку, так как в этом случае легче проследить сюжетную линию развития конкретной миссии. Уровни действительно будут огромными, очень интерактивными и высокодетализированными.

Действие будет разворачиваться непосредственно в городе, так что нас ожидают техногенные пейзажи, обилие металла, различных труб и прочих элементов кибер-панковской эстетики, хорошо знакомые нам по многочисленным кинофильмам. Все это будет представлено нам в старом добром изометрическом виде. Пока не выяснен вопрос, будет ли это единственным видом в игре, так как возможность регулировать камеру по своему усмотрению само по себе неплоха, но требует больших временных затрат от процессора PS, а следовательно, это чревато снижением скорости общего игрового процесса. Наличие же только вида «в три четверти» без возможности его изменить позволит направить основные силы процессора на интерактивность окружающей среды, дает возможность создать большее число юнитов.

Обещается также присутствие в игре некоторых элементов головоломок, правда, они все довольно просты. Так, например, для улучшения своей огневой позиции кое-где будет необходимо снести мост. Количество и разнообразие вражеских юнитов будет превосходить





все мыслимые пределы. Это и большое количество живой силы, вооруженной ракетными установками, гранатометами, лазерами и прочими смертоносными игрушками, и огромное количество техники, как наземной, так и универсальной. Искусственный интеллект также

обещают повысить. Теперь более слабые юниты будут стараться действовать сообща, тогда как тяжеловооруженные боевые единицы, обладающие оружием большого радиуса действия, будут стараться действовать на расстоянии друг от друга, а главное, от тех, кого может случайно задеть выстрелом. Игроку же в распоряжение предоставляется универсальное средство передвижения, которое иначе как «трансформер» назвать никак нельзя. Уже сейчас существует два его вида — это некое левитирующее устройство и шагающий робот наподобие Mechwarrior. Переключение из одного в другой происходит очень быстро, что, безусловно, удобно. Это не раз придется делать в течение миссии, так как каждая трансформация имеет свои преимущества и недостатки в каждой конкретной ситуации.

Так, «летало» более быстрое и, соответственно, может пересекать водные пространства, тогда как робот этого никак не может. Зато последний, как ни странно, значительно более маневренный. Предполагается также ввести возможность переключения в режим танка, но проблема в том, что пока неизвестно, хватит ли на него дискового пространства. Вооружение порадует разнообразием, а в количественном отношении его будет не на много меньше, чем у врага. Кроме того, появится такая новая примочка, как лазерный прицел, значительно облегчающий задачу в условиях сложного ландшафта.

В игре будет несколько многопользовательских режимов. Кооперативный режим, то есть прохождение какой-то миссии совместно с другим игроком будет иметь два варианта. В первом случае экран делится на две части, и каждый, таким образом, видит свой сегмент уровня. Во втором случае управление аппарата делится между игроками: один берет на себя непосредственно навигационную часть, другой же занимается методичным отстрелом всего, что движется. Кроме того, планируется введение чего-то вроде гонок на выживание и нечто вроде состязаний. Правда, более двух игроков поддерживаться не будет.



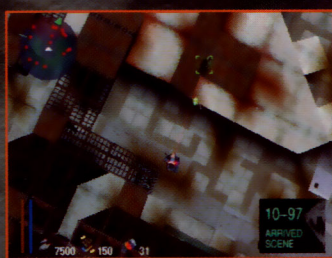
Графическое же оформление игры заслуживает отдельного разговора. Серия Strike всегда славилась отличной графикой, и с каждой новой серией игра становилась все более красивой, среда становилась более интерактивной, а графика — трехмерной. Правда, этот плавный переход несколько затянулся, но на этот раз команда разработчиков решила превзойти себя. В таких играх динамика и зрелищность происходящего являются очень важными элементами, а так как зрелищность во многом определяется качеством взрывов и прочим

проявлением интерактивности, то этому аспекту уделяется особое внимание. Для этого в команде разработчиков даже были выделены специальный отдел, отвечающий за взрывы. В результате даже на данном этапе производства взрывы поражают своей красотой и реалистичностью.

Более того, каждый взрыв уникален, так как за генерацию отвечает специальный алгоритм. Программисты также уверяют, что большая часть взрывов вообще рисовалась вручную, каждый для конкретного случая. Также была создана особая система цветного динамического освещения. Конечно же, все ландшафты, юниты и объекты полностью трехмерны. Архитектура уровня очень сложная и многоуровневая, как и положено быть городу в 2100 году с большим количеством мостов, балконов, площадок, сферических сооружений. Большинство из них будут адекватно реагировать на применяемые по отношению к ним виды оружия — проще говоря, интерактивных объектов будет много. Цветовая гамма несколько монотонна. Но зато гармонична. Все юниты отлично проанимированы. Например, превращение нашего летательного аппарата в робота

выглядит просто потрясающе. Звуковые эффекты и музыкальный фон также будут должного качества. Безусловно, игра заслуживает внимания, но насколько оригинальной и действительно новой она окажется, покажет время. Сумеет ли команда наконец-то разорвать порочный круг бесконечного повторения избитой идеи и вытянуть игру из трясины посредственности, тоже пока еще не ясно. Прилагается максимум усилий, чтобы игра удалась. Даже название было сменено с Future Strike на LAPD 2100. В EA оптимистично смотрят в будущее, и, надо сказать, у них на это, безусловно, есть все основания. Выпуск игры намечен на четвертый квартал этого года.

Безусловно, игра заслуживает внимания, но насколько оригинальной и действительно новой она окажется, покажет время. Сумеет ли команда наконец-то разорвать порочный круг бесконечного повторения избитой идеи и вытянуть игру из трясины посредственности, тоже пока еще не ясно. Прилагается максимум усилий, чтобы игра удалась. Даже название было сменено с Future Strike на LAPD 2100. В EA оптимистично смотрят в будущее, и, надо сказать, у них на это, безусловно, есть все основания. Выпуск игры намечен на четвертый квартал этого года.





UPRISING-X

Жанр
Стратегия

#Игроков
1-2

Издатель
3DO

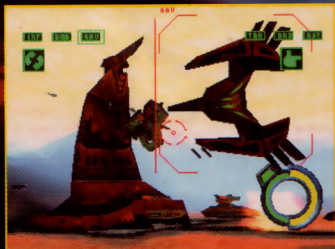
Разработчик
Cyclone Studios

Выход игры — конец 1998 года



Будущее человечества не дает покоя не только ученым и политикам, но и разработчикам игр. При этом считается, что в будущем все непременно должно быть плохо. Невольно возникает вопрос: почему? Ну почему именно плохо? Разве не может все сложиться благополучно? Наверное, так уж у них, у разработчиков, принято. Вот и Uprising-X не стал исключением. Итак, наступило «светлое» завтра. Кругом развитые технологии, человечество осваивает звездные просторы, и, казалось бы, все хорошо, но долго так продолжаться, конечно, не могло. Кто-то где-то что-то с кем-то не поделил, и милости просим — вот вам готовая война! Каша заварилась, а расхлебывать, как всегда, придется игроку.

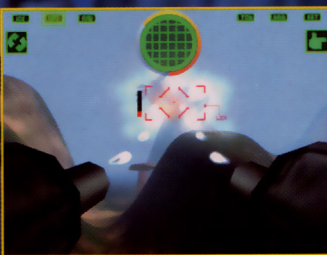
Uprising, появившийся на персональных компьютерах прошлой осенью, был идеальным воплощением того, какой должна быть качественная игра. Необычный игровой процесс, удобное управление и поддержка трехмерных графических ускорителей — в общем, все, что только можно пожелать. Неудивительно, что игра была благосклонно принята игровым сообществом и критиками. И вот теперь, спустя полгода, она наконец добралась и до PlayStation. Правда, не все



было гладко. Более того, поначалу даже казалось, что игра настолько сильно ориентирована на компьютерный рынок, что перенос ее на приставку вообще мало реален. К счастью, нашелся человек, не побоявшийся трудностей, — Simon Everett. Он

делом доказал, что перевод не только возможен, но, более того, еще и способен превзойти своего компьютерного родственника.

Uprising-X для PlayStation претерпел существенные переделки практически во всех аспектах и теперь имеет полное право называться не переводом, а вполне самостоятельной игрой. Прежде всего изменения коснулись графики. Был разработан абсолютно новый графический движок и, судя по всему, очень и очень неплохой. Восьмибитные текстуры, разноцветный туман, вдвое возросшее по сравнению с PC-версией количество полигонов и втрое большее количество полигональных объектов, обсчи-



тываемых одновременно. Кроме того, применена технология независимого считывания данных при многопользовательской игре, что позволило ускорить работу в режиме для двух игроков и свести к минимуму потери качества.

Игровой процесс по большей части был скопирован с PC версии, но есть и определенные отличия. Так, к примеру, резко возросли скорость и динамика действия. PS-версия Uprising в большей части ориентирована на непосредственное ведение боевых действий, чем на стратегическое планирование. Часть, посвященная управлению ресурсами, была сильно сокращена, интерфейс также упростился и носит теперь явные признаки аркадности. Еще появилась такая типично приставочная достопримечательность, как боссы уровней. В остальном все по-прежнему. В начале этапа вам дается определенная задача, которую вы должны выполнить, используя имеющиеся в вашем распоряжении подразделения. Вы управляете боем из кабины командного танка Wraith. Причем ваше участие в боевых действиях не ограничивается простой отдачей приказаний. Вы непосредственно принимаете участие в сражении, передвигаясь по полю боя и уничтожая живую силу и технику противника. Благо маневренность и вооруженность Wraith это вполне позволяют. Миссии достаточно разнообразны и не сводятся к типичной для некоторых стратегий задаче — уничтожь все живое. Причем проходить игру можно как в одиночку, так и вместе с товарищем (разработчики предусмотрели режим для двух игроков). Также имеется поддержка аналогового джойпада и Dual-Shock. В общем, много часов интересной игры гарантированы. Вперед, стратеги!

ЖДИТЕ ОБЗОРА...



TRAP GUNNER

Жанр
3D-стрелялка/поединок

#Игроков
1-2

Издатель
Atlus

Разработчик
Atlus

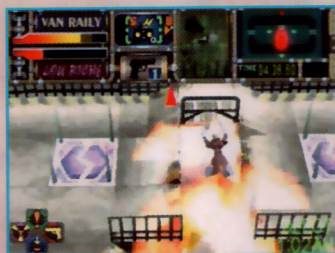
Выход игры — осень 1998 года

В настоящее время, когда рынок заполнен продуктами, большинство из которых сильно страдают по части оригинальности, когда «изобрести» что-то новое (новый жанр, например) очень сложно, да и большинство разработчиков, к сожалению, не видят в этом необходимости, так как готовых идей куча, зачем рисковать, придумывая что-нибудь, — хватай и клонируй. Зачастую получить что-то по настоящему новое можно лишь при смешивании жанров. Иногда получается, иногда — нет. А вот случается так, что новое — это хорошо забытое старое.

Так и на этот раз известная по такой игре, как Persona, фирма Atlus совместила, по ее же словам, три непохожих жанра: стратегию в реальном времени, поединок и стрелялку. В итоге же получила игру, по концепции сильно напоминающую старую игрушку, существовавшую еще на NES и Game Gear — Spy vs Spy. Вся соль Spy vs Spy заключалась в том, что, будучи шпионом, вам предстояло проверять и оттачивать свое мастерство в поединках один на один со шпионом противника. Нечто вроде соревнования на выполнение задания. Кто раньше выполнит — тот и победил. При этом оппоненту разрешалось всячески вредить, вплоть до физического устранения одного. «Цель оправдывает средства» — девиз игры. Вот примерно то же самое, только на новом уровне и в новом исполнении, мы увидим в творении Atlus под названием Trap Gunner.

Trap Gunner переносит нас в темное будущее, как обычно, насыщенное различными криминальными элементами, лицами неопределенной национальности, коррумпированными правительствами и прочими нехорошими и нездоровыми излишками общества. В таком мире, конечно же, правят все вышеперечисленные, объединенные в преступные организации. Самой мощной из них является синдикат под названием «GAIN», строящий далеко идущие планы по захвату власти во всем мире. Одним из самых

крупных препятствий к осуществлению их цели являются шесть секретных агентов, специалистов в области шпионажа и заказных убийств. Как могли шесть человек, пусть даже и высококвалифицированных зна-токов своего дела, так сильно



помешать огромному могучему синдикату на пути к мировому господству, похоже, не очень волнует создателей игры. Но, в общем, факт тот, что, будучи (неизвестно почему) не в состоянии проконтролировать ни одного из агентов, GAIN решили столкнуть их лоб в лоб, чтобы они быстренько друг дружку поубивали. Все очень просто. Как большинство читателей уже догадалось, одним из этих агентов вам и предстоит стать.

Взяв от нескольких жанров игр самое лучшее, Trap Gunner, похоже, действительно обретет большую популярность, которой были обделены предыдущие творения Atlus для PS (та же Persona). Полностью трехмерные полигональные площадки для сражений и, безусловно, сами персонажи, огромное количество разновидностей ловушек и призов — это далеко не полный список всего того, что, по обещаниям разработчиков, встретится вам в этой игре. Но самым интересным, как и в Spy vs Spy, совершенно однозначно, будет режим игры вдвоем. Именно здесь, в борьбе с хитрым и изворотливым (хотя какой попадетсЯ), подлым и гадким (то же самое, что и в предыдущих скобках) живым противником, в полной мере раскрывается талант игрока. Как это обычно бывает на приставках, экран поделится пополам, и все действия противника вы увидите, но интересность вряд ли от этого ощутимо упадет.

Теперь будем ждать конца года, когда Trap Gunner, игра, не имеющая аналогов на PS, да и на остальных 32- и 64-битных приставках, должна появиться в продаже. В нее стоит поиграть.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...



MOTO RACER 2

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Delphine

Выход игры — сентябрь 1998 года

Моя скорость приблизилась к 120 км/ч. И это на повороте при грунтовом покрытии! Нет, — подумалось — не протяну, отброшу коньки, обнимусь вон с тем столбом. Вся жизнь пронеслась за одну секунду... Прошел. Дальше мост со страшными дырами внутри. Я не объеду, провалюсь, и будут пираньи есть мое измученное тело...

Наверное, так оно будет. Это — Moto Racer 2. И будет все это осенью. Как вы уже, наверное, поняли, речь идет о мотогонках.

Чем примечателен Moto Racer 2? Ну, первое, что приходит в голову, это то, что он круче первого. Второе — это редактор трасс. Ну а третье — это все остальное.

Сама структура игры стала довольно необычной. Дело в том, что вы сможете выбрать два варианта игры: симулятор и аркадный. В режиме симуляции вы попадете на специальную асфальтовую трассу, где и будете гоняться по всем правилам и по всем физическим законам. Не понравится классика — ну и ради бога. Гоняйтесь по бездорожью практически без правил и намеченной трассы. Только не забывайте посещать чекпойнты.

Все это обещает быть очень красивым, так как в графике применена так называемая технология «фотореалистичного рендеринга». Так что пейзаж будет смотреться, как на фотографии. Было обещано введение модных спец-



эффектов, таких как слепящие фары, красивое освещение. На скриншотах это все можно заметить, но знаем мы эти скриншоты...

Если вам надоедят уже существующие трассы, то можно самому смоделировать новые.



Правда, как это можно будет сделать пока неизвестно. Наверное, редактирование будет представлять собой компоновку уже существующих отрезков. А затем останется только подобрать текстуры и фон. Поразительно то, что, по словам создателей, в одной карте памяти можно будет поместить целых 50 свежесозданных трасс. Но пока это до конца не выяснено. Вполне вероятно, что разработчики откажутся от этой идеи.

Большое внимание было уделено аркадному режиму игры. Как уже было сказано выше, по пересеченной местности не обязательно ехать как все. Самое главное там — это не пропустить чекпойнты. Трассы довольно разнообразны. На их проработку отводится очень много времени. Разработчики стараются сделать их как можно более сбалансированными. А для этого было введено большое количество различных дорожных покрытий. Как вам понравится различие: галька и гравий? Вот что-то вроде этого.

При этом не нужно забывать про погодные условия, которые смогут спутать все карты. К ним относятся дождь, снег и туман. И сюда же следует отнести возможность смены времени суток. Все это будет происходить на 32 трассах (конечно, не считая созданных вами).

Не было забыто и про неизменного спутника всех симуляторов — split-screen. Он там будет, это точно. Еще там будет поддерживаться Dual Shock. Опять же, по словам разработчиков, с аналоговым контроллером им удалось совладать очень хорошо. Так что после игры «на аналоге» брать в руки обычный геймпад, видимо, расхочется.

Что ж, чего-чего, а вот редактор уровней для гоночного симулятора, да еще в комплекте с игрой, такого пока еще не наблюдалось. Да и вообще, жанр мотогонок пока только начинает расправлять свои крылья. А Moto Racer 2 будет достойным примером не только для гонок двухколесного профиля, а даже и для трех и четырех колес. А там, может быть, и «шестиколесников» переплунем. Вот так-то, знай наших!



ЖДИТЕ ОБЗОРА...



SPAWN[®]

THE ETERNAL



McFARLANE



НОВИНКИ ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Жанр
Платформенная
бродилка

#Игроков

Издатель
GT Interactive

Разработчик
Oddworld Inhabitants

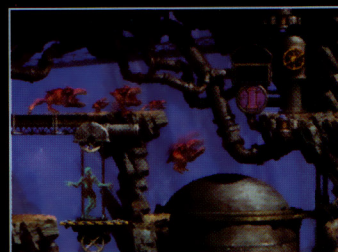
Выход игры — декабрь 1998 года



Помните хит 1997 года под названием Oddworld: Abe's Oddysee? Он был очень странным лишь потому, что принадлежал умирающему жанру — платформенной бродилке, да еще к тому же рисованной. Так вот, сейчас происходят еще более странные вещи. Эта игра нашла себе продолжение в проекте под названием Oddworld: Abe's Exoddus. Как переводилось предыдущее название, сказать довольно трудно. Можно сказать, что было такое место под названием Oddworld, в котором и обитал главный герой по имени Abe, а все, что он сделал в прошлой версии игры называлось Oddysee. Так и с этой версией: события происходят все в том же месте, с тем же героем, только то, что он делает, называется не Oddysee, а Exoddus. Как все это перевести, мы просто не представляем. Так вот, будущее продолжение хита можно смело назвать самым смелым, самым эксцентричным и самым сумасшедшим проектом. Почему? Да потому что ради этого продолжения образовалась отдельная фирма (с одноименным названием), да еще с двумя дизайнерами, которые сами не знают, чего хотят. До выхода альфа-версии остались считанные недели, а они не могут решить, как будет развиваться сюжет. Старые жители Oddworld'a, скорее всего, переедут в новую игру, но появятся и новые. Так это соотношение старых и новых персонажей до сих пор не найдено. Как быть с боссами? В прошлой игре их вроде бы всех уничтожили, но без них новая игра не будет интересна. Какими функциями наделить ге-

роев игры? Эти и многие другие вопросы до сих пор не решены.

Но не подумайте, что весь этот кавардак из-за неорганизованности и нежелания работать над проектом. Все как раз с точностью до наоборот. У дизайнеров игры просто очень сильное вдохновение. Это можно расценивать как написание книги, когда писатель сам не знает, что будет с его героем на следующей странице. Как правило, самые интересные вещи выходят в результате такого творчества. Дизайнеры просто живут в своем мире, который называется Oddworld. И это их слово: «У нас в Oddworld'e так все непонятно и запутанно...». Одно слово — фанатики.



Теперь о технической части игры, потому что об игровом интересе говорить пока рано, а сюжет еще не известен. В графике вы не найдете ни одного 3D элемента, ни одного полигона, никаких суперновых технологий. Просто рисованная платформа с рисованными персонажами. Но прогресс виден сразу и очевиден. Все дело в качестве прорисовки и в анимации. Графика идет по двум направлениям: увеличение количества полигонов и качества текстур, а также — качество рисованной графики (в плане дизайна) и качество анимации (количество рисунков для одного персонажа). Что предпочтительнее — решать вам, но по первому пути идет большинство разработчиков. На вопрос об отсутствии трехмерности в игре ответил

один из дизайнеров проекта: «Это платформенная игра!!! А платформенные игры на грани смерти, и мы не позволим засорять этот жанр всякими 3D!» Ну что ж, сказано очень громко и эмоционально. Но их тоже можно понять: они борются за стиль и неповторимый дух платформенных игр, за это они готовы принести в жертву новейшие технологии. И, пожалуй, они правы. В гонке за красотой теряется что-то неуловимое, то, во что разработчики вкладывают часть своей души.

Наверное, эта игра будет шедевром, потому что такого фанатизма у создателей по отношению к своей игре еще не было.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...





WILD NINE

Жанр
3D-платформы

#Игроков
1

Издатель
Interplay

Разработчик
Shiny Entertainment

Выход игры — декабрь 1998 года

Вот уже почти три года, как американская компания Shiny Entertainment, прославившаяся MDK и играми серии Earthworm Jim, разрабатывает эксклюзивно для PS игрушку Wild Nine. Все разрабатывает и разрабатывает, а закончить ее и выпустить никак вот не может. Есть, конечно, некоторые игры (в основном на PC), которые не появлялись еще более долгое время (Mechwarrior 2, к примеру), но это не оправдание для Shiny. Ждать никто не любит. Теперь игра, наконец, близка к завершению, и появиться должна где-то в октябре. А такая страшная задержка про-



дукта была объяснена очень просто. Мол, команда, работавшая над игрой, всю жизнь только двухмерные платформы и делала, а трехмерные делать у них поначалу получалось плохо. На привыкание ушло время, потом были поиски новых, более сведущих в 3D, кадров. А когда таковые нашлись, то начались различные эксперименты с игрой, мысли: делать ли ее полностью трехмерной и так далее, все в том же духе. На все это три года и ушло. Интересно, не правда ли?

Время бежит...

Чем же все-таки интересна долго ожидаемая Wild Nine? Ну, вот хотя бы такой вещью, как графика. Игра очень красивая, красочная, все объекты просто прекрасно анимированы (другого от создателей Earthworm Jim, также богатого анимацией, никто и не ждал). По словам Shiny, количество кадров анимации в их новом детище будет больше, чем в обоих Jim'ах вместе взятых. За три-то года такого результата им добиться удалось. Уже сейчас видно, что проработка персонажей выполнена на очень высоком уровне. На таком высоком, что ожидается выпустить на основе игры мультфильм и комиксы с персонажами Wild Nine, а также игрушки (не видеоигрушки, а пластмассовые, в которые играют дети и некоторые, считающие себя взрослыми), произ-



водством которых займется известная Playmates Toys, подразделение которой, под названием Playmates Interactive, еще и игры издает (хобби, по видимому).

Сюжет Wild Nine находится на уровне стандартного американского детского мультфильма.



Главный герой — подросток из двадцать первого века по имени Wex Major (у них в будущем, что, у всех такого типа имена?), неизвестно, каким образом попавший в галактику Андромеды (Andromeda Galaxy). Понятное дело, что там правят разные нехорошие субъекты, на этот раз объединившиеся в организацию LEGM, что расшифровывается как Little Evil Green Men (Маленькие Злобные Зеленые Человечки). Звучит угрожающе. С такими сражаются, в основном, только по пьяни. Главари LEGM — Karn, злобное существо, помешанное на уничтожении все-

ленной. А Wex'у, пропутешествовав через 13 уровней игры и встретив восьмерых друзей (итого Wild Nine) с разных планет, предстоит нарушить все его планы. Поможет ему в этом (кроме друзей) мощнейшее оружие под названием The Rig, поджаривающее всех врагов со страшной силой. Вообще, говоря об убийствах, следует заметить, что, как ни парадоксально, количество способов устранения противников огромно. Можно их поджаривать, можно убивать током, можно сбрасывать на шипы и так далее. Разработчики заявляют, что они попытались запихнуть в игру столько видов смертей, сколько им вообще известно. А вроде бы почти детская игра, мультики всякие там...

Окончательные выводы можно будет делать только осенью, а если игру опять отложат, то можно будет сделать некоторые выводы о разработчиках из Shiny. Проект очень интересен. Прикольная, веселая, красивая и выполненная на должном уровне игра всегда придется по душе.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...



TEST DRIVE 5

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Pitbull Syndicate

Выход игры — ноябрь 1998 года



Жанр гонок на приставках очень популярен. Гонки на различных платформах — сотни, и PlayStation не является исключением. Сколько же их было наштамповано, но лишь некоторые заслуживают особого внимания. Такие гонки, как Gran Turismo и Need for Speed, появляются на рынке видеоигр буквально раз в десятилетие. Но среди таких гигантов в мире видеоигр встречаются и так называемые неплохие игры, в которых вроде бы все нормально, но вот до хита они явно не дотягивают. К таким играм-гонкам как раз и относилась прошлогодняя игра Test Drive 4. И вот сейчас готовится к выходу ее продолжение — Test Drive 5.

По словам разработчиков, Test Drive 5 будет стоять в одном ряду с такими хитами, как GT и NFS 3, в ней будут исправлены все недостатки предыдущей серии. Графика будет выполнена с очень широким разрешением, а трассы будут очень детализированными. В Test Drive 5, в отличие от предшественницы, имеется намного больше средств передвижения — целых шестнадцать лицензионных машин, которые отличаются друг от друга мно-

жеством различных характеристик. Восемь из них являются экзотическими спортивными машинами, которые способны развивать скорость более 180 миль в час, другие восемь — ультрамощные классические,

которые не будут ничем уступать своим молодым собратьям. Также не исключается возможность, что будут секретные суперавтомобили, не существующие в реальной жизни.

Test Drive 5 очень порадует любителей быстрой езды своими трассами. Их насчитывается аж пятнадцать штук! Трассы отличаются своей большой протяженностью и разнообразием, они проходят по различным трехмерным ландшафтам. Возрадуйтесь, патриоты! Одна из трасс проходит по нашей родимой Москве. Остальные проходят по самым знаменитым и красивым городам мира, таким как Токио, Сан-Франциско, Вашингтон, Лондон и другим. Так же, как и машины, будет иметься и множество секретных трасс. Чтобы заполучить их, вам придется изрядно постараться.

По словам разработчиков, в Test Drive 5 имеется просто гигантское число различных интересных игровых режимов. В некоторых из них вам, помимо нахальных противников, противостоят стражи закона (не менее наглые), а также вечно путающиеся под



колесами «чайники», которые будут делать вам различные подлости. Но вы можете быть не только нарушителем — в планах Pitbull сделать режим, где вы являетесь полицейским и будете предотвращать все дорожные преступления, которые будут совершаться вашими компьютерными оппонентами. Интересно, правда,

как вы будете догонять новенький Ford Mustang 1998 года выпуска на старенькой и дряхлой патрульной машине?

Если захотите побороться с приятелем, то предусмотрена возможность игры вдвоем (правда, придется приобрести соединительный кабель и адаптер для четырех джойстиков).

В Test Drive 5 предусмотрено очень большое число различных погодных условий. В неблагоприятную погоду машиной будет очень сложно управлять, и чтобы как-то улучшить управление, например, во время дождя, существует настройка автомобиля, где вы сможете настроить его на свой вкус, а также на конкретные погодные условия.

В общем, должна появиться достаточно приличная и очень качественная игра, которая порадует многих гурманов компьютерных состязаний на автомобилях и принесет в этот жанр много нововведений.



ЖДИТЕ ОБЗОРА...



NASCAR'99

Жанр
Гонок

#Игроков
1-2

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Stormfront Studios

Выход игры — октябрь 1998 года

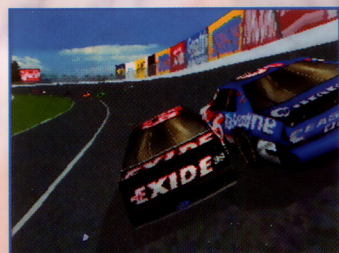
Да-да, вы не ошиблись. Это NASCAR 99. Казалось бы, только что вышел NASCAR 98 и тут сразу же 99! Не будем вас томить, и сразу скажем, почему это произошло. На это имеются две главные причины: в 1999 году американскому чемпионату NASCAR исполняется ровно 50 лет, а вторая причина — это неплохой успех, встретивший NASCAR 98 в соответствующем году.

Серия NASCAR прославилась своим реализмом и чистотой игрового процесса. Это можно назвать классикой. Так что дело мы будем иметь просто с гонками чистой воды.

К сожалению, на сегодняшний день следующая часть игры находится на стадии ранней разработки, и демо-версии пока нет. Так что придется руководствоваться пресс-релизами от издателей игры.

Что нового? Да почти все. Физика, звук, игровой процесс, трассы. Только вот графика почти не изменилась. Да и зачем? Единственным недостатком предыдущей серии был лишь звук. Но сейчас создатели над этим очень хорошо поработали. Звук был не смоделирован и не взят из какой-нибудь библиотеки, а просто записан в реальных условиях. Вы сможете почувствовать разницу даже при смене видов. Внутри машины слышны различные оттенки звучания мотора вашей машины. Разработчики обещают, что при различных неисправностях оттенков станет больше, и вы сможете по звуку определить, что именно неисправно. Если вы предпочитаете управлять машиной, находясь не внутри нее, то приготовьтесь услышать рев толпы, рычание двигателей машин, находящихся рядом и отдаленное эхо своего двигателя.

Но главная гордость игры — это физика. Над этим разработчики постарались больше всего. В ее разработке принимали участие сами гонщики одноименных соревнований. Описать физику игры довольно сложно, так как ее не с чем сравнить. Практически все гоночные симуляторы подобного типа делали отступление



ния от реальных физических законов для того, чтобы повысить интерес к своей игре. Поэтому теперь, говоря о физике, имеет смысл использовать NASCAR 99 как эталон. То есть так должно быть, а то, что не сходится, это уже неправильно.



Теперь о нововведениях. В игре всего 31 автомобиль. К ним прилагается такое же количество гонщиков. Их имена не выдуманы. Все имена и лица существуют в реальных гонках. Если вы следите за чемпионатом NASCAR, то вам наверняка известны такие имена, как Dale Earnhardt, Mark Martin, Jeff Gordon, Rusty Wallace, Bill Elliott и многие другие.

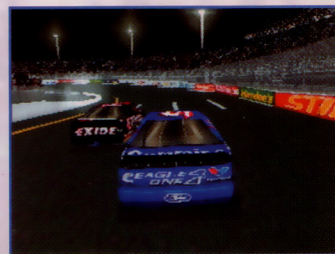
Еще одно новшество, которое нельзя не заметить, — это сообщения, которые вам передает ваш техник во время гонки. Так бывает в настоящих гонках. Подумайте, не может же гонщик все

время думать о том, сколько у него осталось топлива или сколько еще протянут покрышки. Тем более он не может знать, как далеко он оторвался или отстал от лидера. Всю эту информацию вам будут присылать по радио. А вы уж решайте, что с ней делать. Неугомонный комментатор — это уже стало атрибутом, поэтому здесь задерживаться не станем.

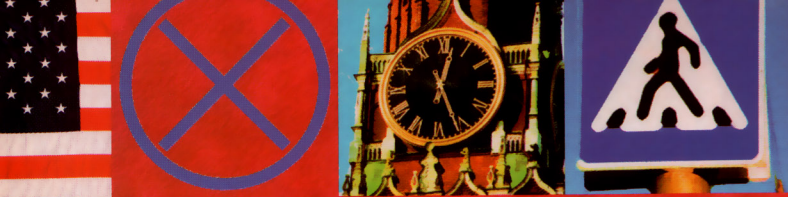
Стоит отметить, что трасс в игре стало 18. И вроде бы они все сконструированы по реальным образцам.

Не забыли про многопользовательскую игру и старый добрый split-screen.

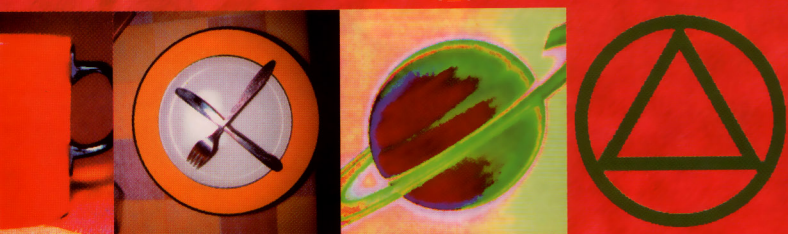
Говоря о будущем успехе игры, нельзя не упомянуть, что в 1997 году на чемпионате присутствовало 11 миллионов зрителей, а по телевизору за исходом чемпионата следили 183 миллиона зрителей. Так что желающих поиграть, чувствуется, будет очень много.



ЖДИТЕ ОБЗОРА...



ОБЗОР



Оценки игр:

- 5 — великолепно**
- 4 — очень хорошо**
- 3 — нормально**
- 2 — посредственно**
- 1 — плохо**



ADIDAS

А ведь было время, когда серьезные люди в костюмах смеялись над кучкой энтузиастов-программистов. Никто тогда не верил, что когда-нибудь компьютерные игры будут претендовать на важное место в мировом рынке. Как это было давно и неправда! И как стало сейчас! Те же самые умные люди в костюмах занимают места среди издателей игр. Другие помещают в играх свою рекламу. Ну а самые умные оказывают спонсорскую поддержку. Вот произошел довольно странный альянс. Известная в игровом мире компания Psygnosis стала сотрудничать с не менее (ну а по большому счету намного более) известной фирмой Adidas.

Ну и скажите, чему тут удивляться? Adidas производит товары для спорта (надо сказать, очень даже неплохие), и ее имидж в рекламе делает футбол. Вот это первая причина для создания подобного альянса. Вторая еще более очевидна: выход игры практически совпал с началом чемпионата мира по футболу. Ну просто каждый болельщик будет обязан купить игру «про футбол». Ну а суть



этого альянса очевидна. Psygnosis издает игру, при этом используя в заголовке славное имя Adidas, делая тем самым рекламу и себе, и своему спонсору, а Adidas в свою очередь проводит массовую рекламную кампанию (не без участия Psygnosis, конечно).

Теперь о самой игре. Глядя на нее, просто думаешь, что если Adidas что-то решает делать, то делает это с большим размахом. В игре присутствует 10000 различных игроков из 400 различных команд! Да, это — «количество» даже для самого заядлого геймера. Команды на любой вкус, из любой страны. От сборной и до команд третьей лиги, а то и просто «команды». Вам не понравилась победа Франции на чемпионате мира? Так сделайте своего чемпиона, и пусть победит Голландия! А на следующий день чемпионом станет Италия! И так каждый день! Хотя вовсе не обязательно участвовать именно в чемпионате. Вы сможете



проводить небольшие турниры, участвовать в отборочных матчах или просто провести дружескую встречу.

Что касается места проведения матча/турнира/чемпионата, то в большинстве случаев выбор остается за вами. А выбор может

POWER SOCCER '98

Жанр

Спортивный
симулятор

#Игроков

1-4

Издатель

Psygnosis

Разработчик

Shen Studios

Карта памяти —
два блока

Аналоговый
контролер

Multi-tab



пасть на любой из 34 3D стадионов. То, что они отличаются внешним видом, понятно и ежу. Ну а как насчет качества покрытия поля, приспособленности к различным погодным условиям?

Вообще, игру можно менять по своему желанию. Можно изме-

нить практически любой параметр. Вот, например, судья: бегает он себе и судит всех подряд. Все бы ничего, да вот иногда всякие там карточки показывает. Но в APS 98 эту проблему решить можно просто: заходим в опции и ставим судейство в режим «blind» (в переводе означает «слепой»). Действительно, судья ничего не видит. А наши противники об этом не знают и продолжают усердно соблюдать правила. Как говорится, «счастье есть...».

Идем далее. Во время матча вы сможете поменять стратегию, которой придерживается ваша команда. А если не понравится ни одна из предложенных, то смоделируйте свою. Согласитесь, довольно удобно при неэффективном использовании обороны перейти в наступление. Ну а если вы разбираетесь в футболе, то сможете сами определить место для каждого игрока, где ему следует толкаться.

Также во время игры можно производить смену игроков. Как и настоящие игроки, виртуальные тоже могут устать. Для этого в команде есть запасные. Но усталость — это не единственный аргумент для смены игрока. Каждый игрок обладает своим уникальными данными, которые отражены в 18 характеристиках. Использование нужного человека в нужном месте и в нужное время — это тоже часть стратегии игры.

Как выглядит игра? Неплохо. При хорошем разрешении частота кадров достигает 30 кадров в секунду. Этого вполне достаточно, чтобы изображение шло ровно. Но, честно говоря, хочется хотя бы 40 (для приличия). Положений камеры в игре существует четыре: со стороны, виртуальное, динамичное и изометрическое. Особо следует отметить виртуальную камеру.



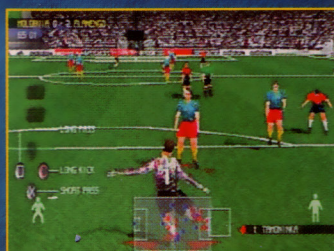
Она очень хорошо выбирает нужный угол зрения и при этом не дергается, а плавно перемещается. У наблюдателей может сложиться впечатление, что это не сама игра, видеоролик. Палитра APS 98 довольно богата и составлена грамотно. Уникаль-



ные расцветки форм команд соблюдены. Сами игроки сконструированы неплохо. Хотя на полигонах можно было бы не экономить. Все вроде ничего, но при приближении начинают появляться ноги в форме тетраэдра, квадратные трусы и плоские физиономии. Но приближение происходит довольно редко, поэтому не переживайте. По крайней мере ни одной футбольной игре этого избежать пока не удалось. А вот об анимации надо поговорить отдельно. Во-первых, ее качество полностью удовлетворяет. При моделировании движений игроков была применена продвинутая технология Motion-Capture. Если вы до сих пор не знаете что это такое, то это когда создают виртуальную модель чего-либо и заставляют ее плясать под дудку облепленного датчиками человека. Что делает человек — то делает и виртуальная модель. Именно поэтому анимация на экране и достигает такого высокого уровня. Таких движений в игре 60 — согласитесь немало. За «кадром» вам всегда будет помогать комментатор. Послушав его, начинаешь понимать: какие они фанатики. Такое количество самых разных эмоций в секунду может быть только у ненормального. Комментарии соответственно происходят в реальном времени и на разных языках: английский, французский, немецкий, испанский, итальянский и голландский.

В реальном времени меняется и погода. Во время матча запросто может пойти дождь или просто спрятаться солнце. Но и это вы сможете изменить.

Ну что можно сказать в завершении? На дворе 1998 год, во Франции прошел чемпионат мира по футболу, Adidas спонсировала проект который принципиально не смог бы провалиться, тем более в этом году. Словом, игра хорошая, даже стоящая.



ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 4



ОБЗОР HEART OF DARKNESS

Жанр

Платформенная
бродилка

#Игроков

1

Издатель

Infogrames

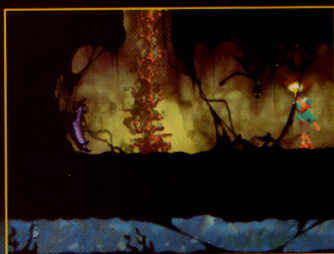
Разработчик

Amazing Studios

Карта памяти –
один блок



Это все-таки свершилось! Один из самых долгожданных проектов за всю историю компьютерных и видео игр наконец-то увидел свет! Когда-то давно, а если точно, то пять лет назад, Amazing Studios объявила о начале работ над новым эпохальным проектом - Heart of Darkness. Цели, которые разработчики поставили перед собой, на том этапе развития техники казались фантастическими. Но время шло, выпуск игры все откладывался. В целом, впечатление было таким, что новый проект так и останется нереализуемой утопией. В действительности, очень немногие верили в то, что игра выйдет, а даже если и выйдет, то привлечет хотя бы какое-то внимание. За прошедшие годы в игровой индустрии произошли очень большие изменения. Технический прогресс значительно расширил возможности разработчиков в экспериментах с игровым процессом; платформенных игр становилось меньше, да и, наконец, появилось новое поколение игроков. Но, несмотря на это, разработка HoD продолжалась. Гром же среди ясного неба прогремел в январе этого года, когда появилось официальное заявление издателей о том, что игра, в принципе, уже готова и проходит стадию тестирования. И вот только теперь мы можем насладиться одним из самых глобальных долгостроях игровой индустрии.

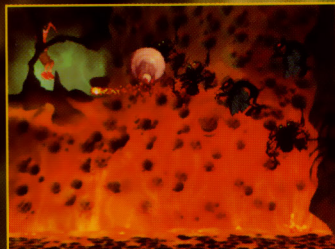


На далекой, далекой планете существует мир, очень похожий на наш. В одном из небольших городков живет мальчик по имени Энди (Andy), который, как и все нормальные дети, очень не любит ходить в школу, а старается большую часть

своей жизни проводить со своим самым большим другом - псом Уиски (Whisky). Учителю в школе - злобный старикашка, наказывающий неугодных ему учеников, запирая их в шкафу - ненавидит Энди главным образом за то, что тот не может удержаться и не заснуть на его уроках. Энди мечтает о неведомых мирах, о путешествиях в пространстве и времени. Он даже тайно от родителей собрал свой космический корабль, который прячет в шалаше на дереве. Но у Энди есть один самый большой страх - страх оказаться в темноте...

В один самый обычный день, Энди в очередной раз вывел из себя глубоко любимого преподавателя, заснув на парте, после чего был вынужден немедленно покинуть класс. В противном случае его ожидал шкаф, в котором очень темно. Мальчик прекрасно проводил время вместе со своим четвероногим другом в парке, как вдруг солнечный свет затмило Нечто. Все пошло кругом, а когда Энди пришел в себя, Уиски исчез. Теперь промедление могло стоить слишком дорого.

Мальчик побросал в котомку кое-какие вещи, схватил изобретенный им же самим пистолет, стреляющий молниями, и прыгнул в космический корабль - в погону за черным демоном, укравшим дорогого друга. Спасти Уиски, во что бы то ни стало - вот главная цель. Все оборудование еще ни разу не было опробовано, поэтому Энди и сам был немало удивлен, обнаружив, что все работает. Правда, пилотировать летающие аппараты ему, видимо, учиться было некогда, благодаря чему его космический корабль совершил далеко не мягкую посадку в



чрезвычайно странном и страшном месте. На этом месте заканчивается казавшийся уже бесконечным вступительный ролик и начинается игра. Этот переход реализован так плавно, что какое-то время создается иллюзия продолжения филь-

ма. Итак, перед нами старый добрый вид сбоку, с возможностью движения по всем четырём направлениям геймпада. Энди может бегать, ходить, прыгать двумя разными способами, ползать по земле, карабкаться по стенам, а главное - стрелять. В общем, ведет себя вполне реалистично. Действие разворачивается на восьми огромных уровнях, представляющих собой сегменты громадного мистического мира, в сердце которого находится цитадель Властелина Тьмы, куда его подопечные твари и за-тащили Уиски. Вообще же, как выяснится потом, Уиски отнюдь не являлся главной целью, а просто оказался не там, где надо и не в то время. Под воздействием какого-то мощного колдовства, исходящего



из цитадели, все небо над долиной, в которой расположен этот таинственный мир, затянуто темной пеленой, сквозь которую пробиваются редкие лучики света. Вообще же, атмосфера игры очень напоминает толкиеновский Мордор, то есть настоящий ночной кошмар, только для Энди теперь это - реальность. Игра начинается на узеньком карнизе над пропастью, куда угораздило врезаться вашему летательному аппарату. Изначально у вас имеется пистолет, стреляющий молниями. Это довольно грозное оружие, которое почти немедленно придется пустить в дело, потому что, не пройдя и ста метров, на вас набросится огромное количество теней, которых становиться меньше не будет до определенного этапа. Поэтому почаще нажимайте кнопку стрельбы, благо количество зарядов не ограничено. С оружием, к сожалению, скоро придется расстаться. Его просто-напросто съест одна неразборчивая тварь, и какое-то время придется в основном спасаться на своих двоих. Врагов, как вы догадались, много как количественно, так и качественно. Самые распространенные - это Тени и Темные души. Они довольно легко убиваются и берут в основном числом. Кроме того, почти все твари боятся света, поэтому те места, где сквозь мрак пробиваются лучики света, можно использовать как укрытие. Кроме врагов, в этом, совсем недоброжелательном мире, как



ни странно, присутствуют и добрые существа, готовые вам помочь (например, розовое крылатое существо Амиго не раз поможет вам). Все уровни уникальны и выдержаны в определенном стиле. Довольно много действия происходит под водой. Вообще, в игре представлены все природные комплексы. Уровни очень плавно переходят один в другой благодаря промежуточным роликам, которые, конечно, не такие большие, как вступительный, но все же



совсем не маленькие. Видео вставок довольно много. Уровни полны головоломок, большинство из которых довольно просты, но некоторые требуют определенного шевеления мозгами. Как видите, игровой процесс весьма динамичен, и очень быстро захватывает, во многом благодаря мощной сюжетной линии.



Графическое оформление является очень важной в таких играх вещью. Разработчики же утверждают, что именно из-за дизайна игра так долго находилась в производстве. Создатели стремились сделать игру больше похожей на интерактивный мультфильм, чем на высокотехнологичный программный продукт. И это, надо сказать, у них блестяще удалось. Ландшафты, при всей своей реалистичности, сохраняют оттенок некоторой мультипликационности. Все персонажи, в том числе и Энди,



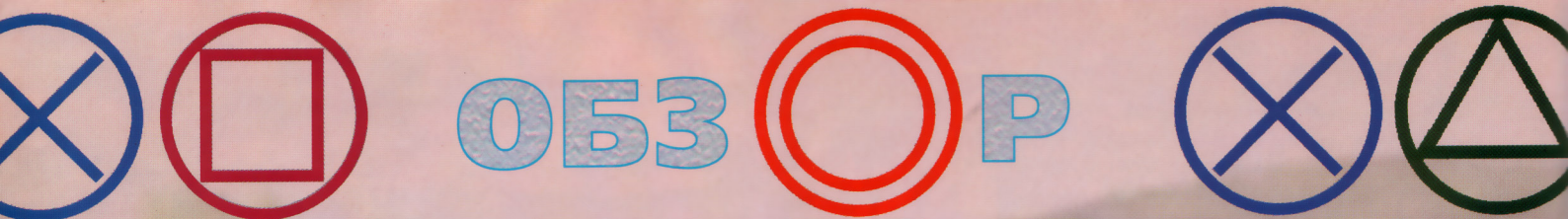
также кажутся сошедшими с экранов мультсериалов. Очень высокое качество прорисовки поверхностей. И

все это в шестнадцать миллионов цветов! Все ландшафты и герои моделировались в 3D Studio, после чего были отсняты по фазам. Отсюда высокое качество и реалистичность анимации. На одного Энди ушло около двух тысяч кадров! Ролики и видео вставки также производились в 3D Studio, поэтому основной игровой процесс так плавно переходит в ролик, коих в общей сложности более тридцати минут. Кроме того, реализованы динамически изменяющиеся тени. Считать недостатком то, что игра двухмерная, нельзя, так как в противном случае дизайнерам едва ли удалось бы реализовать задуманное сходство с мультфильмом.



Звуковому оформлению также уделено особое внимание. Музыка к игре писал Брюс Броутон (Bruce Broughton), а исполнял симфонический оркестр в Лондоне. Heart of Darkness стала хитом задолго до своего появления, и, безусловно, привлечет внимание игровой общественности хотя бы тем фактом, что это одна из самых долго строившихся игр. Несмотря на стильную и очень красивую графику, увлекательный игровой процесс, плавно переходящий в видео ролики, игра все же несколько морально устарела. Но обойти вниманием ее все же нельзя, ведь пять лет - долгий срок, и прошли они не зря.





ОБЗОР COLIN McRAE RALLY

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
Codemaster

Разработчик
Codemaster

Карта памяти —
один блок

Dual Shock

Mad Catz



Что можно сказать? Еще одна очень хорошая гонка. Крупное подспорье на славу Gran Turismo. Но это далеко не клон. Даже само название говорит, что мы имеем дело с ралли, а не с гонками. Как говорится, почувствуйте разницу.

Начнем с названия игры. Почему Rally — это понятно. А Colin McRae — это имя одного очень известного пилота, который выступил продюсером игры и ее консультантом. Вместе с ним над игрой работал его штурман Nicky Grist.

Вспомните, в чем заключалась цель игры в Gran Turismo? В вашем распоряжении находилось относительно небольшое количество трасс и одна машина (на другую просто денег не хватало). Но, в общем и целом, автомобилей в игре было значительно больше, нежели трасс. К ним можно было покупать разные прищочки, иногда менять машины. В CMR все совершенно иначе. Огромное количество трасс и сравнительно небольшое количество автомобилей. Весь процесс теперь разделен на несколько ступеней. Сначала вы учитесь, затем становитесь новичком, потом любителем и, наконец, профессионалом. Ваш статус определяют ваши показатели на трассах или на чемпионате. Но обо всем по порядку.

Итак, школа. Этот раздел игры составлял сам штурман лично.



Чему же там могут научить? Сначала вам расскажут/покажут, для чего служит каждая кнопка и каждая педаль в автомобиле. Затем научат трогаться с места с наибольшей эффективностью. Научат правильно тормозить. Потом

дело дойдет до разгона и прохождения поворотов на максимальной скорости. Затем преследование и маневрирование перед носом противника.

И, наконец, самое важное — это регулировка механизмов. От этого будет зависеть половина



вашего успеха. Потому что мастерство пилотов будет примерно одинаково, а это значит, что вы должны будете знать все о своей машине и держать ее готовой к любому испытанию.

Затем вас допустят к соревнованиям среди новичков. Здесь станут доступными автомобили с задним приводом: VW Golf, Seat Ibiza, Skoda Felicia и Renault Megane. Здесь вам придется участвовать в чемпионате, проходящем по территории 8 стран. В чемпионате необходимо себя хорошо зарекомендовать. В этом случае вы перейдете на следующую стадию профессионализма. К слову о чемпионате. Примерно через каждые две-три трассы у вас будет



возможность заняться машиной: устранить повреждения, отрегулировать механизмы в соответствии со следующими трассами и так далее. Но будьте осторожны! На все про все вам дадут лишь час чистого времени. Будьте внимательны и почаще сохраняйтесь.

Когда вы выиграете у новичков, вас отправят к любителям. А это означает более сложные трассы и более крутые автомобили. Как насчет Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Ford Escort и Toyota Corolla? Все они, разумеется, полноприводные и теперь уже будут сопровождать вас на протяжении всей игры, а новые появятся лишь после прохождения стадии профессионала и победы в чемпионате среди любителей. Тогда откроются секретные трассы с секретными автомобилями: Ford Escort MK II, Lancia Delta Integrale, Ford



RS200 и Audi Quattro.

Теперь слово о трассах. Ралли оно и есть ралли. Никакой дороги не ждите. В лучшем случае гравевая дорожка с бревнами посередине. А так полное бездорожье, да еще с осадками. Да,



представьте себе: нужно объехать все препятствия на дороге, не свалиться с обрыва, преодолеть массу подъемов и специально созданных трамплинов, да плюс ко всему этому, надо обогнать остальных 15 участников заезда. А трасс





очень много, и все не запомнишь. Да и сами по себе они разные, так как проходят по территории восьми стран: Новая Зеландия, Греция, Монте-Карло, Австралия, Швеция, Корсика, Индонезия и Великобритания. У каждой страны есть свое лицо. В Англии очень часто идут дожди и почти всегда туман. Холмы в Монте-Карло и пыльные горы в Греции. Да, трассы спутать невозможно.

Ну а теперь займемся самим игровым процессом. Вся его изюминка заключается в том, что вам предлагается посмотреть изнутри на жизнь профессионального гонщика. Здесь важно не то, что вы пришли первым, а то, как вы это сделали и ценой каких усилий. Colin McRae сказал следующее: «Очень важно обратить внимание на вашу машину, забыв на время о технике вождения. Без машины вы не сможете победить, поэтому сделайте так, чтобы на прямом участке вы не уступали никому, и у вас не случилось бы что-нибудь непредвиденное прямо на трассе. Ну как, есть что-то похожее на Gran Turismo? Навряд ли.



На протяжении всей трассы вам будет помогать штурман. Для того чтобы его понять, необходимо этому научиться в «школе» Colin McRae. Там вам объяснят, как следует использовать информацию, которую в непрерывном режиме выдает штурман, и узнаете, что это все значит.

Графически игра выглядит просто превосходно. Сами разработчики признались, что движок был позаимствован у TOCA Touring Car Championship. Только, как это давно стало практикой, он был значительно усовершенствован. Трассы выглядят довольно реалистично. Хотя до реалистичности у Gran Turismo дело еще не дошло. Самое, пожалуй, интересное — это сами



автомобили. Их просто вылизали до последнего полигона. На каждую машину было затрачено примерно по 450 полигонов. И на все полигоны были натянуты отсканированные текстуры. Сканирование было лазерное с точностью до 0,025 мм. Зачем такая точность? Думается, что это в целях рекламы. Представьте, сколько денег отвалили только фирмы, машины которых присутствуют в игре. И к этому, может быть, можно прибавить бортовую рекламу. Честно гово-

ря, этот путь весьма перспективен, потому что имитация ходовых свойств автомобиля моделируется довольно точно. Именно тестирование автомобиля в виртуальной реальности способно повлиять на покупку аналогичного в «замедленном времени».



Но вернемся к движку. Да, ралли — это не трековые гонки. Здесь мы имеем дело с грязью, пылью и лужами. В результате ваша сверкающая в начале гонки машина в конце похожа на что-то страшное. Из белой она может запросто превратиться в серую или коричневую с черными подтеками. Реализована возможность деформации машин в реальном времени: может помяться крыша, может треснуть/вылететь фары. Даже приборная



доска имеет склонность к изменению формы при частых встречах с вашими соперниками или же просто столбами и стенами.

Теперь о реализме. Его тут предостаточно. Все свойства машин представлены довольно правдиво. Но эти различия можно понять лишь после мно-

гих часов проведенных за приставкой. Ну, сами подумайте. Класс автомобилей примерно одинаков. Разница сразу чувствуется при переходе из одного класса в другой. Конечно, можно понять, в чем разница между полным приводом и задним. При полном приводе машины едут, как по рельсам. И даже такие коварные вещи, как грязь и лед, для вас перестают быть помехой.

Управление для такого рода игр осталось стандартным. Но вот контроль за транспортным средством стал еще более чутким и



плавным. Даже на цифровом контроллере можно почувствовать разницу. Ну а если использовать аналог, то просто нет слов. Брать в руки стандартный геймпад просто не хочется. Ну, посудите сами. Тот поворот, который вы боялись как огня, потому что он не совпадает с углом, на которого отклоняются колеса, на аналоге можно пройти просто играючи, и машину даже не занесет. А эти коварные «случайности» вроде луж грязи или просто снега? Как быть с ними? Ответ прост. Для хорошего симулятора нужен хороший контроллер.

Игра получилась качественная. Красивая графика с довольно

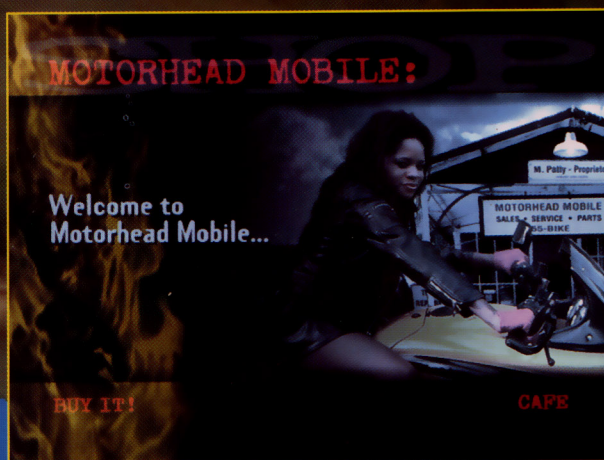
интересными возможностями движка. Однако практически ничего нового Colin McRae Rally не принесла. Ставка на количество трасс и на возможности регулирования машин создают неповторимую атмосферу настоящего ралли. А симуляция поведения машин на трассе достигла почти совершенства. Что ж, можно сказать, что-то, что было обещано разработчиками, было реализовано в полной мере. Нам остается только сказать: «Мы имеем дело с продуктом качественным».



ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 4+



ROAD RASH 3D

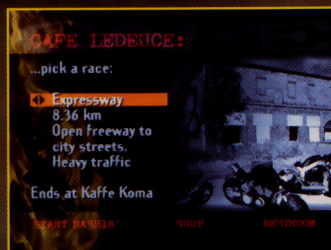
Жанр
Гонки#Игроков
1Издатель
Electronic ArtsРазработчик
Electronic ArtsКарта памяти –
один блокАналоговый
контролер

Road Rash впервые увидела свет в середине 90-х на 16-битной платформе Mega Drive от компании Sega. При создании игры авторы решили отступить от устоявшихся традиций и пошли на достаточно рискованный ход. Идея скрестить два столь популярных жанра, как драки и гоночный симулятор, в то время была еще вновь, и предсказать реакцию игроков на подобное нововведение было сложно. Но расчет на новизну полностью оправдался. Игра полюбилась игрокам и разошлась миллионными тиражами, фактически став родоначальницей нового жанра. Естественно, что за первой частью последовало несколько сиквелов. Сперва Road Rash II и III на том же Mega Drive. Затем, когда эпоха 16-биток безвозвратно канула в Лету, была выпущена версия для 3DO. И, конечно, столь популярное детище Electronic Arts не могло миновать самую распространенную 32-битную приставку в мире. К сожалению, первый перенос Road Rash на PlayStation идеальным назвать можно было только с большой натяжкой. По сравнению со своей родственницей с плат-

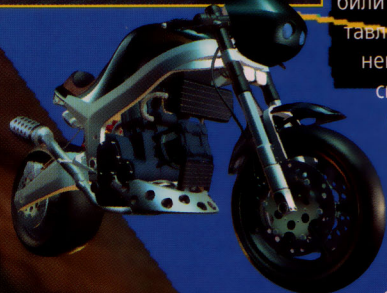
разработчиками. Попытки заткнуть покупателя в магазины продолжились, несмотря ни на какие неудачи. И вот стараниями EA классический хит пережил очередное перерождение. Похоже, что на этот раз разработчики вынесли урок из своих прошлых ошибок, и нас ждет творение, вполне достойное чести являться продолжением культовой игры.

Road Rash 3D выглядит на порядок лучше своих предшественниц, и хотя значительным прорывом ее графический дизайн не назовешь, добротность и отлаженность движка производят в целом очень благоприятное впечатление. По сравнению с предыдущими инкарнациями Road Rash 3D претерпела значительные изменения. Прежде всего, игровой мир теперь стал полностью трехмерным. Правда, трехмерность эта довольно иллюзорна, и уехать от дороги дальше, чем на несколько метров, вам не дадут. Но эта ограниченность ничуть не сказывается на интересности игры и, наоборот, извлекает игрока от утомительных разъездов по игровому миру в поисках куда-то запропастившегося шоссе. Используется реалистичное наложение теней. Игроки и мотоциклы выглядят почти как настоящие. Все персонажи стали значительно крупнее, что можно только поприветствовать. Трассы отличаются отменной проработанностью, разнообразием, и стали гораздо менее монотонными и утомительными, чем в прошлых частях. Маршруты гонок пролегают в горах, по берегам озер, на улицах городов и т.д. В пути игроку встретятся практически все возможные типы ландшафта. Кроме того, теперь появилась возможность свободно, по своему вкусу выбирать маршрут движения. В игре более ста миль дорог, на которых и будет протекать гоночное действо.

Причем все они (дороги) связаны между собой в единую сеть системой перекрестков. Вы можете ехать куда угодно. При желании можно даже просто так, без всякой цели покататься по дорогам, скрываясь от полиции. Правда, при таком подходе к игре шансы занять хоть какое-нибудь место, кроме



формы 3DO игра не претерпела практически никаких изменений. Аппаратные возможности приставки были явно использованы не полностью. В результате получился довольно средний продукт. Но благодарная идея не была оставлена

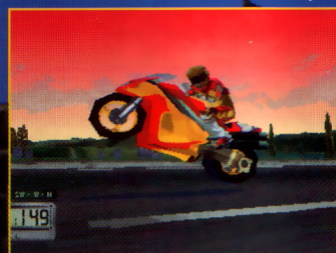


последнего — шестнадцатого — очень невелики.

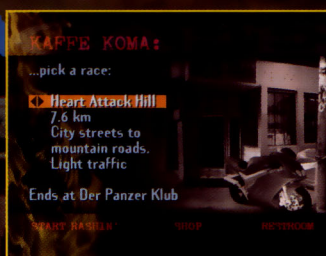
Графически игра почти безупречна. Хотя без нескольких досадных недоработок, конечно же, не обошлось. Уличное движение выполнено достаточно грубо, и при близком рассмотрении автомобили распадаются на груды составляющих элементов. Так же в некоторых ситуациях заметно снижается скорость выведения графики на экран (количество кадров в секунду). Но в целом все на уровне. Не лучше, но и не хуже, чем у остальных.

Что касается звукового оформления, здесь игра на высоте. Звуки работающих двигателей настолько реальны, что создается ощущение, будто рядом с вами только что пронесся настоящий мотоцикл. Водители встречают игрока ревом клаксонов и грубыми ругательствами. Пешеходы, угодившие под колеса вашего «Харлея», жалобно кричат. А музыка — это не описать словами, это надо слышать. Чувство вкуса не изменило разработчикам и на этот раз. Игроков ждет неплохая музыкальная подборка в стиле тяжелый рок. Музыка к игре предоставили такие небезызвестные в мире шоу-бизнеса команды, как CIV, Sugar Ray и прочие звезды. Игра звучит — и этим сказано все. Качественные звуковые эффекты в сочетании с идеально подходящим к тематике музыкальным оформлением делают этот аспект Road Rash 3D просто идеальным и заслуживающим всяческих похвал.

Ну что ж, теперь, когда с технической частью все более-менее ясно, можно перейти к основе основ любой игры — к игровому процессу. По большей части здесь все осталось по-прежнему. Банда рокеров творит беспредел на дорогах, издевается над полицией и автолюбителями и за все это получает денежное вознаграждение. В такой вот мир беззакония придется окунуться игрокам. Только теперь все стало больше, лучше, красивее и аморальней. В игре впервые появилось какое-то подобие сюжета. И пусть это не многотомный роман в десяти частях, но для



гонок с драками вполне подходит, и это более чем достаточно. Четыре банды мотоциклистов бьются за обладание дорогами. Причем метод убеждения выбран самый радикальный: догнать — и кулаком (рукой, ногой, доской, монтировкой или каким-либо иным подручным средством) по башке. Конечно, слегка грубовато, но зато эффективность — просто невероятная! По мере прохождения игроков будут радовать видеовставками, связующими этапы и выполненными на очень высоком техническом уровне и к тому же буквально



изобилующими черным байкерским юмором. Соответственно числу банд в игре присутствует четыре класса мотоциклов, начиная от высокоскоростных, спортивных моделей и заканчивая тяжелыми шоссейными машинами — чопперами. Причем различия

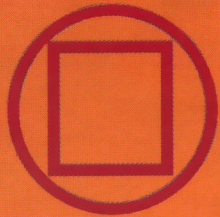
между мотоциклами разных типов заключаются не только во внешнем виде. Каждой машине присуща своя, неповторимая манера поведения на дороге. Всего в игре двенадцать мотоциклов — по три машины каждого класса. Они различаются скоростью, приемистостью, степенью управляемости и, конечно же, ценой. Новый, более совершенный мотоцикл, как правило, в два-три раза дороже предыдущей модели.

Поведение мотоцикла стало более близким к реальному. Теперь, в отличие от предыдущих частей RR, управление более естественно и схоже с настоящим. К тому же, существует множество различных вариантов конфигурации кнопок джойпада — каждый игрок сможет выбрать себе что-нибудь по вкусу. Поддерживаются и практически все существующие на PS аналоговые контроллеры. Только Dual Shock — новая технология от SONY — по какой то непонятной причине была обойдена вниманием разработчиков, что для игры середины 98 года выглядит несколько странно, и можно даже сказать, опрометчиво. Также к минусам можно отнести некую заторможенность вашего персонажа в драке. Между нажатием кнопки и ударом проходит достаточно много времени. И хотя постепенно к подобной задержке привыкаешь, поначалу это сильно раздражает и, уж конечно, ни в коей мере не способствует повышению динамичности игрового процесса. К сожалению, авторы решили не делать в Road Rash 3D режим для двух игроков. Так что играть придется в одиночку. Хотя, надо отдать должное Electronic Arts, игра отлично сбалансирована и в целом не вызывает никаких особых нареканий. Игровой процесс присутствует как раз в таком объеме, чтобы

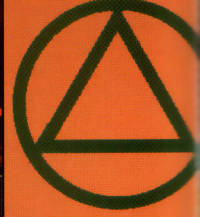
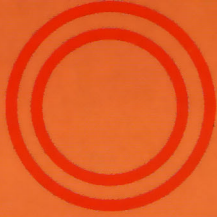


привлечь внимание игрока и удерживать его в течение достаточно длительного периода времени. Технически все выполнено на высоте. И в целом, если не принимать во внимание вышеупомянутые недостатки, можно смело сказать, что игра удалась. До хита она, конечно, не дотягивает, нет, это просто хорошая игра. Рекомендуется широкому кругу игроков.

ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 4+



ОБЗОР



CARDINAL SYN

Жанр
Драки

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE

Разработчик
Kojima

Карта памяти —
один блок

Dual-shok



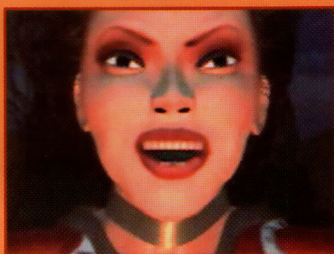
Выхода этой игры ждали давно. Сначала из-за всевозможных обещаний пресс-релизов - новая концепция поединков, превосходный сюжет, отличная графика, чуть ли не революция в жанре. Потом все изменилось. Разосланные по игровым издательствам бета-версии игры, не оправдали надежд и не подтвердили обещаний. Вездусущий дух противоречия не давал нам покоя - пусть хоть весь мир хаает игру, пока не увидим собственными глазами - не поверим ни единому слову! Но до России, как всегда, все доходит в последнюю очередь. И вот Cardinal Syn появился у нас. Дождались. Ну и что же мы увидели?

Сюжет игры действительно неплох, хотя больше подходит для фэнтезийного романа или ролевой игры, чем для драки. Кстати, совсем не плохо было бы увидеть, скажем, через год Cardinal Syn RPG, но это к слову. Как уже повелось на PlayStation, CS начинается красочным фильмом, погружающим нас в мир фэнтези - сказочный мир колдунов, героев и драконов. Действие игры разворачивается на территории Кровавых Земель. Земли эти не зря называют кровавыми, ибо множество населявших их рас и кланов вели бесконечные войны друг с другом. Неизвестно чем бы это все закончилось, но тут, откуда ни возьмись, появился Странник - древний старец, которому удалось примирить враждующие народы. Символом примирения стала Книга Мудрости, заключавшая в себе источник силы и могущества. Старец поделил книгу на равные части и раздал их разным народам как символ будущего мира. После этого таинственный Странник исчез. Но его труд пропал даром. Войны в Кровавых Землях разгорелись еще сильнее, но теперь уже за обладание всеми частями Книги. И вновь кровопролитие устраивает волшебник, точнее, волшебница.

Она называет себя приемницей Старца-мироотворца, и в доказательство показывает знак единства. Ей даже удастся получить все составляющие книги, пообещав даровать власть сильнейшему. Казалось бы, все хорошо, если бы не одно но... Красавица волшебница являлась самим воплощением ЗЛА, и имя ее было Syn. Победителя турнира за обладание книгой ждала страшная смерть, а Кровавые Земли стали еще кровавее.

Игра начинается именно с этого турнира, где вы можете попытаться счастье и сразиться за одного из восьми героев. Все они выполнены в фэнтезийном стиле и достаточно разнообразны, причем не только внешне. Оптимальный персонаж - закованный в доспехи мечник. Он достаточно силен и подвижен. Остальные распределяются от легконогих, но заметно более слабых, девушек-воительниц до могучего, но неповоротливого бородача-викинга. Все персонажи вооружены холодным оружием, но могут пользоваться еще

и магией, так что противника можно будет достать и издалека. Режим tournament начинается (и заканчивается) небольшим фильмом, раскрывающим историю выбранного персонажа. Каждый герой, пройдя определенный маршрут по дорогам Кровавых Земель, и, победив всех соперников, встречается со своим альтер-эго. После этого ему предстоит поединок с самой Syn. Поверьте, это вам не дед Heihachi, которого можно убить с закрытыми глазами. И в самом финале игры героя ждет последний босс - огромный огнедышащий дракон. Это, наверное, самый красивый и внушительный из всех виденных боссов в жанре драк. Дракон поистине огромен, он во много раз крупнее вашего персонажа, но, несмотря на



это, прекрасно двигается, не разваливаясь на кучу полигонов. И он летает. Нет, это не жалкие потуги, совершаемые крылатыми боссами в Текенах (да простят меня поклонники игры), это полноценный полет. Меняется вид на происходящее,

дракон, изгибаясь всем телом, взмывает в высоту, а ваш герой превращается в букашку. Затем чудовище обрушивает на него потоки смертоносного огня. Эта картина настолько впечатляет, что только ради этого стоит пройти игру опять.



разную форму, и что самое приятное, интерактивны. То есть - острые пики, ядовитые источники, пылающие костры - все это может принести ощутимый вред как вам, так и вашим противникам. А присутствие в игровом процессе возможности отталкивать противника, еще более усугубляет это факт. Кроме того, все арены содержат также и бонусы - капсулы, восстанавливающие жизненную или магическую энергию, а также сверхоружие. Хотя встречаются в игре и бонусы-ловушки, содержащие мины. Предусмотрена даже возможность бега, что не только помогает собрать бонусы, но и вносит дополнительный тактический прием в игровой процесс.

На радость фанатов серии Mortal Kombat, кровь в Cardinal Syn льется рекой. Фонтаны алых капель свидетельствуют об удачно проведенном ударе, а багровые пятна на полу арен остаются до конца поединка. Детализация битвы настолько высока, что даже видно как капли крови стекают из ран и покрывают страшной росписью доспехи воинов. Да что и говорить, внешне Cardinal Syn выглядит безупречно, а вот управление в игре подкачало. Ощущается явное запаздывание реакции на команды, а из-за полной свободы перемещения бывает трудно сориентировать своего героя в сторону противника. Эта же пресловутая свобода привела к необходимости дополнительной кнопки «прыжок», что сильно осложняет полноценную игру, когда и так задействованы все кнопки джойстика. Немного спасает положение возможность аналогового контроля, но не у всех имеется соответствующий аксессуар.



Вообще, в Cardinal Syn все, что касается внешнего вида (так сказать, антуража), просто превосходно. Качественно выполнены модели всех персонажей, причем уровень детализации очень высок. Все арены в игре полностью трехмерны, имеют



До сих пор остается спорной тема качества режимов игры - то есть одиночного и игры вдвоем. Единого мнения нет, но, возможно, это и хорошо. В режиме двух игроков можно победить противника серией быстрых и несложных ударов, особенно когда он повержен наземь. Режим же одного игрока страдает от непостоянства искусственного интеллекта. На низших уровнях все идет хорошо, но, поднявшись выше, начинаются проблемы. Один и тот же противник то разделяет вас как овцу на бойне, то становится безобидней младенца. А это просто выводит из себя! Хотя непосредственно искусственный интеллект игры очень даже неплох, а все его прелести вы можете испытать, установив одну из восьми степеней сложности для своего противника в режиме тренировки. Сам же режим тренировки относится к наиболее проработанному во всем жанре. Вам дается возможность установить любое поведение противника: от довольно распространенных пассивных стоек, до полноценного боя с вариацией степеней искусственного интеллекта и выполнением ряда комб. Последние представлены во всей красе, присущей дракам. Движения персонажей очень естественны, а их комбинации разнообразны, живописны и просты в выполнении. Причем в ход идет не только оружие, но и ноги, части доспехов, щиты. Так как каждому игроку присущ свой неповторимый стиль, то и комбы практически не повторяются. Пожалуй, этим грешат лишь mid-boss'ы, но это не портит общей картины.

Ну и, чтобы не заканчивать на грустной ноте, расскажем еще об одном преимуществе - звуковом сопровождении. Звуки относятся к внешним эффектам, а они, как уже упоминалось, великолепны. Музыка хорошо подобрана к каждому уровню, не отвлекает от игры и не надоедает. Что

касается звуков, то, как и во всех последних фильмах, им уделено особое внимание. Все они правдоподобны и практически создают эффект присутствия. А уж звук

разрушающего доспехи и входящего в плоть лезвия вам запомнится надолго.

Несомненно, за графику и звуковое оформление Cardinal Syn заслуживает высокой оценки, да и сама идея поединков неплоха, но ведь непосредственно игровой процесс всегда важнее. Возможно, разработчикам, как обычно, не хватило времени, или все же желания? Давно пора понять - хорошие игры не проходят, в них ИГРАЮТ.





ОБЗОР N2O



Жанр
Симулятор

#Игроков
1-2

Издатель
Gremlin

Разработчик
Gremlin

Карта памяти —
один блок

Аналоговый
контроллер



Давным-давно, лет так пятнадцать назад, когда и в помине не было PlayStation, а игровым миром правили миникомпьютеры Atari, ZX-Spectrum и Commodore, хороших игр было мало (впрочем, как и сейчас). Любая же новая и нетрадиционная идея моментально давала известность ее автору. Вот тогда-то и прославился некто Tony Crowther за свои быстрые, «навороченные» психоделические стрелялки. Прошло уже довольно много лет, и этот автор вновь взялся за перо. Он не стал отказываться от излюбленной темы и по-своему решил вдохнуть



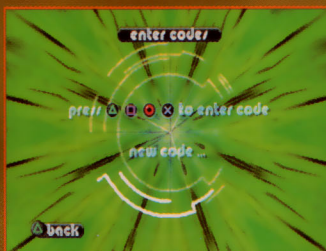
новую жизнь в, казалось бы, умирающий жанр. А мы сейчас посмотрим, что же у него получилось. Итак, новое творение Tony Crowther получило название N2O: Nitrous Oxide. Все правильно, это оксид азота или «веселящий газ», ныне заменивший фреон в газовых баллончиках, а также используемый в ускорителях гоночных автомобилей. Но почему именно N2O? Возможно, ответ на этот вопрос найдется в незатейливом сюжете игры. В далеком будущем в галактике бушует война. Враги атакуют мирные планеты самым коварным способом — выращивая полчища насе-

комых-мутантов в особой сети тоннелей, служащей для межпланетной транспортировки. Оксид азота является побочным продуктом функционирования этой системы, а также служит отличным топливом для путешествующих по ней кораблей, и для роста и мутации пришельцев. Ну а вы, как и положено, должны уничтожить всю эту живность и очистить транспортные артерии галактики.

Несложно догадаться, что перед нами очередная бесхитростная стрелялка, правда, не совсем обычная. Игра уносит нас к истокам жанра, когда главным был не результат, а сам процесс. Иными словами, в N2O основной задачей является зарабатывание очков посред-



ством уничтожения противника. И чем больше вам удалось настрелять, тем лучше, а на каком вы уровне это сделали — на первом или последнем — уже не важно. Кстати об уровнях. Всего их в игре более тридцати и выглядят они очень необычно. Собственно говоря, летать вам придется по замкнутым трубам, за-



полненным всевозможными насекомообразными тварями. Сам же процесс полета сильно напоминает собой древний как мир Tempest от Atari или недавний Nanotek Warrior (только внутри трубы), на PlayStation. К необычным особенностям игры можно отнести и используемую в ней цветовую палитру, но об этом мы поговорим чуть позже. Для космических разборок вам предоставляется на выбор четыре корабля, различающихся значением двух характеристик: временем торможения и скоростью поворота. Изначально ваша боевая машина вооружена лишь простеньким лазером, но в процессе игры можно подобрать и другое оружие или разжиться защитным полем. В игре имеется 14 видов восторженнейшего оружия, различающегося мощностью, направлением огня и радиусом поражения. Большинство видов этого оружия намного превосходит стандартный лазер, однако, имеет ограниченный боезапас. Самым же мощным разрушительным эффектом обладает супероружие — firewall (стена огня), которое, при применении в бою, вызывает стену пламени, охватывающую тоннель и уничтожающую всех врагов. Теперь поговорим о тех, кого,





собственно говоря, вам и придется уничтожать. В тоннелях встречается двадцать две различные насекомообразные формы жизни, начиная от неповоротливых, являющихся легкой мишенью, жуков, до стремительных москитов и бронированных мокриц. Кроме того, есть там скорпионы-минеры, пауки и даже божьи коровки. Изюминка же игры состоит в том, что пропущенный вами враг мутирует в более сильную и агрессивную особь, а закончить уровень вы можете, лишь уничтожив всех врагов (тоннель-то замкнут!). Кроме того, с каждым уничтоженным насекомым возрастает скорость вашего корабля и, соответственно, повышается уровень сложности и адреналина в вашей крови. Каждый уровень, кроме самого первого, также заканчивается встречей с его боссом. Правда, отличается он от остальных врагов только особой подвижностью и мощной защитой, поэтому проблем не вызывает. Как уже упоминалось выше, целью игры является зарабатывание очков, поэтому система их получения также достойна внимания. Очки начисляются за каждый уничтоженный объект, причем за более развитую особь дают в несколько раз больше. Кроме того, поощряется уничтожение врагов одного типа, а также быстрое прохождение уровня. Таким образом, путей к победе у вас в игре просто несметное количество. Каждый уничтоженный противник оставляет после себя монету, собрав которые, вы также получите дополнительные очки, а прицельная стрельба по монетке может в несколько раз увеличить ее ценность. За особые боевые заслуги вас могут отпраздновать на призовой уровень. Он представляет собой желоб и немного просторнее обычной трубы. Здесь, кроме колючек, врагов нет. Есть только их яйца, которые и подлежат уничтожению. В конце концов, на заработанные различными способами очки, вы можете между уровнями приобрести



зов! А если добавить ко всему этому еще и музыку, написанную популярной группой Crystal Method, то гипнотический эффект вам будет обеспечен.

Даже при взгляде на картинки из игры сразу возникает мысль, — а не пробовали ли разработчики какой наркоты? Наверное, стоит здесь упомянуть, что даже рекламная компания игры N2O была в США запрещена из-за схожести последней с пропагандой наркотических веществ.

Но все это буйство красок и какофония звуков, так хорошо сочетающаяся с названием и общей стилистикой игры, абсолютно не вяжется с простеньким дизайном кораблей и врагов. Эти полчища насекомых совсем не выглядят агрессорами, а являются всего



лишь жалкими мишенями. Разработчикам так и не удалось добиться такого же единства стиля и содержания, какой наблюдался в «кислотном» Wipeout'e, и это сильно огорчает.

Недостаточно проработан и режим игры вдвоем. Режим разделенного экрана (по вертикали)



неудобен ограниченностью обзора, хотя и достаточно интересен. А вот одновременная игра двух игроков на одном экране, предусмотренная разработчиками, на самом деле является настоящим издевательством. Если при одиночной игре вы как бы вращаете трубу вокруг вашего корабля, то при игре вдвоем корабли крутятся по этой трубе, что сильно усложняет ориентацию. В дополнение к этому, корабли почему-то не проходят сквозь друг друга (это же стрелялка, а не симулятор!!!), и им приходится постоянно друг другу мешать, перемещаться по стенкам тесного тоннеля, что еще более ухудшает игру вдвоем. Одним словом, играть в таком режиме в N2O очень сложно, да и практически невозможно. Но на этом явные недостатки игры, пожалуй, закончились.

Что ж, попробуем сделать вывод. N2O — это, несомненно, игра для тех, кто не любит напрягать мозги и предпочитает молниеносное действие многочасовому раздумью. Сам автор игры утверждает, что его игра больше всего подходит для вечеринки с друзьями. И действительно: простенький игровой процесс, психоделический эффект и клубная танцевальная музыка несомненно поможет расслабиться. Конечно, с последним можно поспорить, но то, что игра действительно не напрягает (но и не погружает в свой мир) — это факт. А ведь порой так хочется вернуться из современной игровой жизни в простенький мир Arcanoid и Space Invaders!



дополнительный корабль, супероружие, или и то и другое вместе.

Но все вышесказанное практически не выделяет N2O из массы подобных игр. Что же тогда в ней особенного? Помните напоминание о психоделической направленности игр от Tony Crowther, — так вот, эта игра обладает поистине умопомрачительной графикой. Сюда можно отнести и подобранные художниками игру цвета и все спецэффекты, на которые сегодня способна PS. Так вот, попробуйте себе



вообразить следующее: вращающаяся труба, наполненная сумасшедшими яркими красками и переливами, постоянные вспышки света, множество слепящих лучей — словом, какой-то иной, сюрреалистичный мир. И все это мелькает перед вами с частотой 50 кадров в секунду, и никаких тормозов!



ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ **3+**



ГАЛЕРЕЯ

В майском номере нашего журнала мы опубликовали фотографии девушек, которые они прислали на конкурс «ЛАРА '98». Но, спустя некоторое время, мы получили еще несколько интересных снимков и решили их тоже напечатать.



Инна ПОГОДИНА,
Москва

Фото: Владислав ПИСКУНОВ



Инна ПОГОДИНА,
Москва

Фото: Владислав ПИСКУНОВ

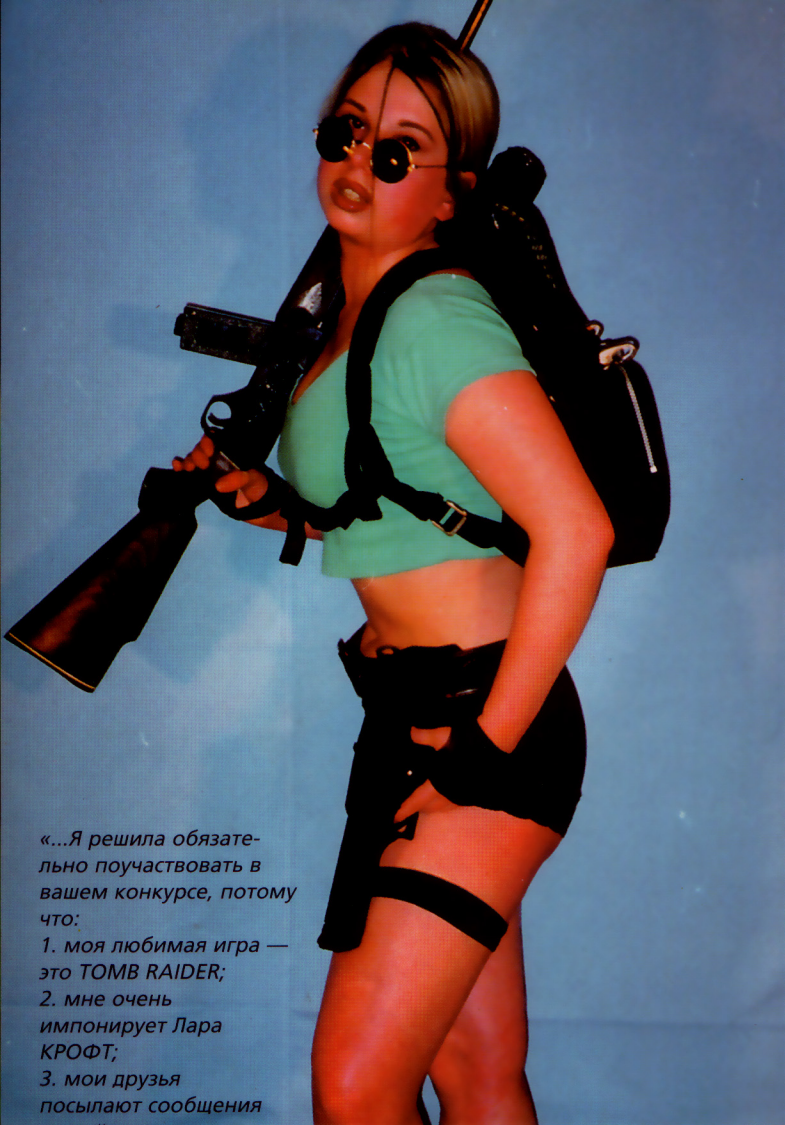


Инна ПОГОДИНА,
Москва

Фото: Владислав ПИСКУНОВ



Мария МАЙОРОВА,
Алматы
Фото: Андрей ДАДОЧКИН

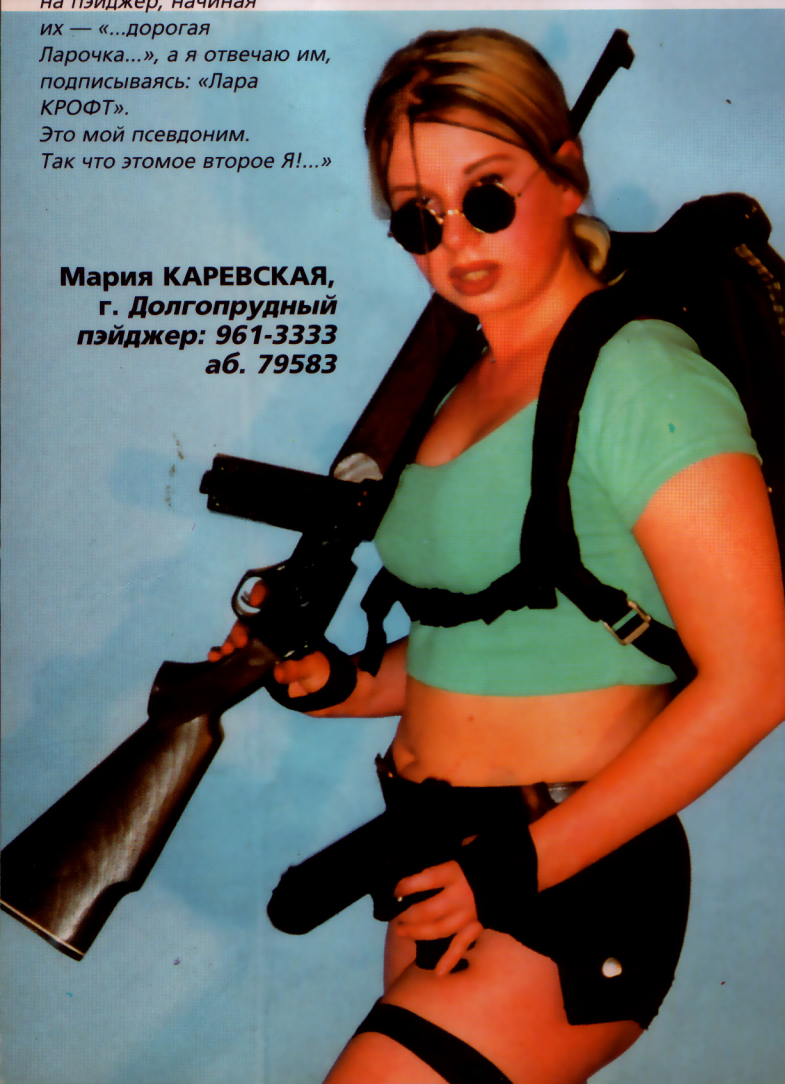


«...Я решила обязательно поучаствовать в вашем конкурсе, потому что:

1. моя любимая игра — это TOMB RAIDER;
2. мне очень импонирует Лара КРОФТ;
3. мои друзья посылают сообщения на пэйджер, начиная их — «...дорогая

Ларочка...», а я отвечаю им, подписываясь: «Лара КРОФТ». Это мой псевдоним. Так что это мое второе Я!...»

Мария КАРЕВСКАЯ,
г. Долгопрудный
пэйджер: 961-3333
аб. 79583





**конкурс
продолжается !**



ВИННЕДЖО ПРО

BLASTO™



Ненавязчивые советы.

1. Спасайте как можно больше девушек. За каждую спасенную дают две жизни.
2. Убивайте всех врагов на уровне. Дадут продолжение.
3. Не ленитесь лишний раз пробежаться по уже пройденному. В некоторых местах появятся ценные призы.
4. Не увлекайтесь усовершенствованием оружия, выше синего бластера все равно не получится.
5. Для того чтобы сделать супер-выстрел подержите кнопку огня некоторое время.
6. Находясь вблизи к врагу ваш герой может драться в рукопашную, что очень помогает при борьбе с боссами.

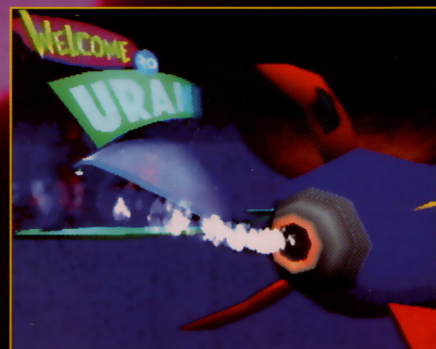
>>> Эпизод 1. Uranian Spaceport.

Девушек - 2

Врагов - 46

В самом начале развернитесь на 180 градусов и запрыгните на сверкающий квадрат в полу. Вам покажут часть карты этого уровня, которую вы можете вызвать в любой момент игры нажатием кнопки Select. Посмотрели? Бежим дальше. Идите по стеклянному туннелю вперед, и в конце него вы увидите первого врага. Поворачивайте налево и, двигаясь по извилистой дорожке, внимательно следите за переборками, так

как из-за них может выскочить инопланетянин. Спускайтесь вниз по качающимся плат-



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

- КНОПКИ
- ДЕВУШКИ
- ВАЖНОЕ МЕСТО
- КАРТА



ЭПИЗОД 1

формам к лифту номер два, но не заходите в него, а идите налево по дорожке. Добравшись до следующей развилки, поворачивайте направо. Здесь в конце пути вы увидите три голографических экрана с изображением главнокомандующего инопланетян. Прыгая вверх, разбейте выстрелами из своего супербластера эти ненавистные вам морды, и за это вы получите специальное оружие, которое вы сможете использовать с помощью клавиши О. Возвращайтесь к развилке и идите налево, до пресса. Нажмите на кнопку, находящуюся на боковой платформе, и пресс замедлит свое движение.



Нырните под него и бегите по дорожке вперед, пока не увидите слева от вас платформу с мигающим квадратом-картой. Запрыгните на эту платформу, чтобы получить еще одну часть карты космопорта. Вернувшись на дорожку и поднявшись по ней вверх, вы увидите запертую в клетке девушку. Слева от клетки вы заметите движущуюся платформу, которая доставит вас к кнопке, открывающей клетку с запертой девушкой. Нажмите на кнопку и вернитесь к девушке. Вернитесь назад и подойдите к девушке. Она потреплет ласково вас за чуб (вот она, награда для супергероя) и исчезнет, оставив после себя жизнь. Идите вперед к трем качающимся в воздухе платформам и перепрыгните по ним к кнопке отключения защитного поля лифта. Помните лифт? Вернитесь к нему. В шахте лифта вы увидите приз, дающий специальное

оружие. Возьмите его и прыгайте вниз. Пробежите по отмеченной светящимися огнями дорожке до кабинки записи и сохранитесь. Рядом с кабинкой вы увидите круглую платформу подъемника. Запрыгните



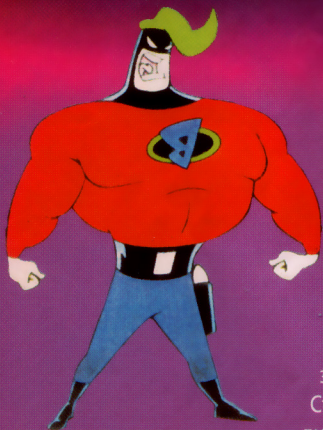
на нее, чтобы спуститься на нижний уровень. Бегите направо, не забыв посмотреть еще одну часть карты, до кнопки с надписью "НЕ НАЖИМАТЬ". Уничтожьте всех появившихся врагов и возвращайтесь к развилке. Идите влево до контейнеров с контрабандным товаром и уничтожьте два из них, отмеченных красным цветом. Забравшись на оставшиеся контейнеры, прыгайте с них на платформу-пружину а с нее на карниз с зеленым ящиком. Пододвиньте ящик к остальным контейнерам и заберитесь по ним наверх. По качающимся платформам прыгайте вперед до кнопки отключения поля и, нажав на нее, идите влево на край островка. На карнизе за перепоркой вы найдете капсулу с бес-



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

-  — КНОПКИ
-  — ДЕВУШКИ
-  — ВАЖНОЕ МЕСТО
-  — КАРТА

ЭПИЗОД 2



смертием. После этого идите в открывшейся проход и, уничтожив всех врагов перед выходом, возвращайтесь к зеленому ящику. Стоя на ящике оглянитесь. Вы заметите,

>>> Эпизод 2. Uranian Spaceport.

Девушек - 3

Врагов - 179

Перед вами четыре дороги, но только одна из них вам доступна. Бегите по ней вперед и, поднявшись по ящикам вверх, уничтожьте врагов. Спуститесь вниз и прыгайте на платформу-пружину. Пропрыгав по платформам, заберитесь на башню, сложенную из контейнеров, а с нее - на платформу со стеклянной панелью. Уничтожьте всех врагов, и вы получите новую «примочку» к оружию. Можете поразвлекаться, разбивая стекла, но учтите, что шеф вычтет убытки из вашей зарплаты. Нажмите на кнопку, чтобы запустить вращение трубы лабиринта, и переберитесь по ней на другую сторону. Справа и слева от дорожки будут висеть островки с беседками. В одной из них вы сможете посмотреть часть карты уровня, а в другой открыть про-

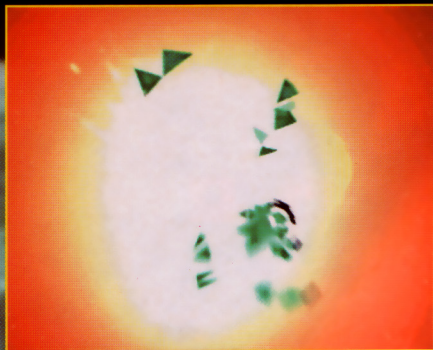


ход в секцию номер один, находящуюся в самом начале уровня. Уничтожьте всех врагов, и вы получите возможность сохранить игру. Возвращайтесь к месту старта и бегите в открывшийся проход по желтой дорожке. Спускайтесь на лифте вниз, и вы окажетесь на тройной развилке. На центральной дорожке вы увидите запертую в клетке девушку. Как ни сильны ваши душевные порывы, подождите сразу кидаться к



что на куске астероида, прилепившегося рядом, лежит ракетный ранец. Возьмите его и, зажав кнопку прыжка, летите к лифту номер два. Поднимитесь на лифте вверх, и справа от него вы увидите на островке стоящую в одиночестве девушку. Будьте джентльменом и составьте ей компанию. Когда девушка исчезнет, вы получите еще одну жизнь. Теперь можете идти к выходу, где в капсуле телепортатора вы найдете приз.

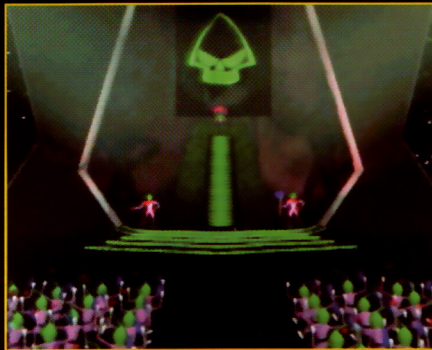




ней на помощь, а лучше исследуйте окрестности. Бегите по правой дорожке до бокового ответвления и нажмите в конце него кнопку. Вернитесь на дорожку и, пробежав чуть дальше, вы найдете кнопку, открывающую клетку с пленницей. Осмотритесь: за переборками находится лифт, который доставит вас к мигающему квадрату, и вы сможете посмотреть часть карты и получить жизнь. Возвращайтесь к развилке и спасите же наконец бедную девушку! Иди-



те к началу уровня и бегите по зеленой дорожке в секцию номер два. Спускайтесь на лифте вниз и идите по центральной дорожке до плавающих в воздухе платформ. Переберитесь по ним на другую сторону и бегите по правой дорожке до кабинки с записью. Запишитесь и начинайте планомерно уничтожать врагов. Но будьте внимательны: как только появится гуманоид с газетой в руках, прекращайте огонь и осторожно следуйте за ним. Когда он зайдет в туалет и сядет читать газету, уничтожьте его, и получите четыре жизни. Возвращайтесь к развилке и бегите влево мимо огня. Нажмите в конце дорожки на кнопку и прыгайте в отверстие в полу. Платформа-пружина подбросит вас вверх, и вы сможете взять восполнитель энергии.



Возвращайтесь обратно в начало уровня и идите в последнюю, неисследованную секцию. Прыгайте на платформу, а с нее на ящики. Заберитесь по ящикам наверх и при помощи платформы-пружины переберитесь на дорожку с огнеметами. Пробежите по ней до развилки и поворачивайте направо. Спускайтесь на лифте вниз и уничтожьте красные ящики. Заберитесь по ящикам вверх, спуститесь с другой стороны к зеленому контейнеру. Перепрыгните с



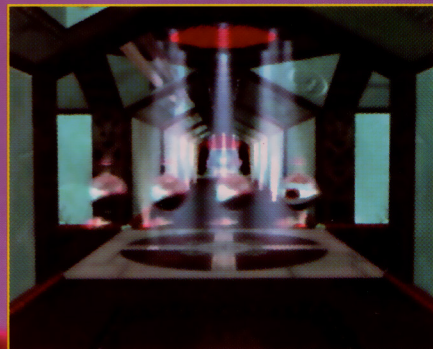
ящика на соседний островок и запишитесь. Бегите по дорожке до плиты, выпускающей колючки. Уничтожьте ее и по лестнице, состоящей из висящих в воздухе платформ, заберитесь на островок с кнопкой отключения силового поля выхода. Возвращайтесь к лифту и поднимайтесь вверх. Прыгайте по платформам в домик с зигзагообразной антенной на крыше и нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь лифта номер четыре. Поднимитесь на лифте вверх и по крутящейся трубе переберитесь на другую сторону к островку с картой. Посмотрите карту и прыгайте на двигающуюся платформу. Дойдите по платформам до верха крутящейся трубы и пройди-



те по ней на другой конец, а затем прыгните на островок с девушкой. Спасите ее и возвращайтесь в начало уровня. Бегите по розовой дорожке до двери с надписью "ВЫХОД". За перегородками вы найдете ряд платформ-пружин, по которым вы сможете перебраться воздушный островок с картой. Прыгая по островкам, доберитесь до острова-кольца, где вы встретите босса этого уровня. Бегая по кругу, нажмите четыре рычага и начинайте стрелять по



боссу. Держитесь от него на почтительном расстоянии и оберегайтесь от ледяных выстрелов. Как только вы его уничтожите, появится последняя девушка. Спасите ее и бегите к двери с надписью "ВЫХОД". Пройдите по дороге прямо и, прыгая по платформам, доберитесь до ящиков. Залезьте по ним вверх и перепрыгните на мост из двух



желтых контейнеров. Спускайтесь на дорожку с огнеметами и, пробежав до конца дорожки, уничтожьте скопление мин. Прыгайте по двигающимся платформам до островка с выходом и заканчивайте уровень.

>>> Эпизод 3. Uranian Spaceport.

Девушек - 2

Врагов - 191

Вы оказываетесь на крутящейся платформе с четырьмя спускающимися рядами контейнеров. Забирайтесь на синий ряд и уничтожив врагов, жмите на кноп-

КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

- — КНОПКИ
- — ДЕВУШКИ
- ◆ — ВАЖНОЕ МЕСТО
- — КАРТА



ЭПИЗОД 3



ку. Спускайтесь вниз, лезьте на зеленый ряд ящиков и бегите по дорожке прямо до конца. Добравшись до кабинки, записи запишитесь и нажмите на находящуюся рядом кнопку. Возвращайтесь в синюю секцию и бегите мимо прессов до скопления ящиков. Спрыгните по ним вниз на большую платформу и уничтожьте две башни, выпускающие роботов. Освободите девушку и поднимайтесь на лифте вверх. Расстреляйте всех врагов и сохранитесь. Лезьте по ящикам вверх до пульта управления и уничтожив его охрану, жмите на кнопку. Прыгайте через пульт вниз к летающей тарелке и освободите сидящую в ней девушку. Бегите по дорожке налево до кнопки с цифрой три. Нажмите на нее и спускайтесь на платформе вниз, после чего возвращайтесь к началу уровня. Забирайтесь на оранжевый ряд ящиков и, поднявшись на самый верх, нажмите на кнопку номер четыре. Вернитесь в начало уровня. За-

бирайтесь на розовый ряд и цепляйтесь за край перегородки. Ползите на другую сторону, после чего лезьте по ящикам вверх. Идите по дорожке до качелей и перебирайтесь по ним на островок, висящий в воздухе. Прыгайте на двигающиеся платформы и поезжайте по ним до острова с синими ящиками. Уничтожьте скопление мин и нажмите на кнопку номер пять. Опять возвращайтесь к началу уровня и поднимайтесь на оранжевый ряд ящиков. Поднимайтесь по ним вверх и бегите по дорожке мимо прессов до кнопки с надписью «НЕ НАЖИМАТЬ». На эту кнопку вы можете нажать, чтобы получить невидимость. При помощи платформы-пружины запрыгните наверх и, пододвинув зеленый ящик к куче контейнеров, заберитесь наверх. Прыгайте на соседнюю башню из контейнеров и спускайтесь вниз на платформу. При помощи нее запрыгните на самый верх и нажмите на кнопку, чтобы активи-



ровать трубу. Идите по крутящейся трубе на другой ее конец и спуститесь по ящикам на платформу-лифт. Спрыгните с лифта на розовый островок и по двигающимся плитам проберитесь до телепортатора. А вот и второй босс. Стратегия борьбы с ним очень проста. Уворачивайтесь от его выстрелов и непрерывно палите. Долго он не продержится. Возвращайтесь в синюю зону и нажмите на кнопку с надписью «ВЫХОД». Идите к летающей тарелке, а затем в дверь выхода. Пройдя по дорожке до конца, вы дойдете до ряда прессов, висящих в воздухе. Пропрыгайте по ним до желтого туннеля. Залезайте в бомбу и спускайтесь на поверхность планеты.

>>> Эпизод 4. Uranian Dunes.

Девушек - 6

Врагов - 280

Идите вперед по каньону до водопада и спускайтесь по нему в озеро. Посмотрите



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

- — КНОПКИ
- — ДЕВУШКИ
- ◆ — ВАЖНОЕ МЕСТО
- — КАРТА



под водой часть карты и выбирайтесь на берег. Прыгайте по островкам через пропасть и забирайтесь на самый верх горы. Зацепитесь за карниз и обойдите гору по кругу. Перепрыгивайте через ущелье в долину с двумя кактусами. Бегите вправо и забирайтесь по уступам вверх. Проползите по карнизу на другую сторону горы и идите к булыжнику. Скидывайте его вниз и поднимайтесь дальше вверх. Проползите по ущелью до каменного моста и уничтожьте башню, выпускающую мины. Спасите девушку, стоящую на одной из колонн и спускайтесь вниз. Посмотрите часть карты у подножия каменного моста и возвращайтесь в долину. Пропрыгайте по висящим в воздухе островкам к болоту. Идите от кактуса направо и забирайтесь по карнизу в боковой проход. Пройдите по нему до катапульты и прыгайте на островок в центре болота. Перепрыгните по островкам до берега с кнопкой и нажмите на нее, чтобы



поднять скалу. Возвращайтесь к катапulte и идите к большому болоту. Прыгайте по островкам обратно в долину. Вы заметите, что в воздухе теперь двигается каменный островок. Забирайтесь на него, а с него на карниз. Лезьте по уступам вверх до каменных колонн и прыгайте по ним к кнопке. Нажмите на нее и спускайтесь вниз. Ползите вправо до уступа и прыгивайте с него в маленькое ущелье, где можно собрать кучу



призов. Спрыгивайте вниз. Идите налево до конца карниза и спрыгивайте вниз к башне с минами. Уничтожьте ее и посмотрите часть карты. Перепрыгивая по островкам, доберитесь до гейзера. Пройдите под ним до двигающихся колонн и спасите девушку. Возвращайтесь к тому месту, где вы уничтожили башню, и по островкам в болоте переберитесь в пустыню. Найдите страуса и запрыгните на него. Бегите к краю пустыни и прыгайте на колонну с картой. Скачите по висящим в воздухе глыбам до островка с девушкой и спасите ее. Возвращайтесь в пустыню. Слезайте со страуса и лезьте вверх на гору. Перебирайтесь по маленькому мостику к гейзерам и прыгайте по ним на другой край пустыни. Скачите через реку и заберитесь по островкам вверх к девушке. Спасите ее и спускайтесь вниз. Бегите к минной башне и уничтожьте ее. Запишитесь. Осмотрите местность вокруг себя. Вы увидите рядом, на



скале, девушку. К ней вам пока не добрать-ся, но рядом с ней в проходе есть кнопка. Нажмите на нее. Переберитесь обратно че-рез реку и идите в крайний правый проход. Прыгните с островка на карниз и ползите по нему до уступа. Заберитесь к башне с минами и, уничтожив ее, лезьте вверх к озеру. Нажмите возле озера кнопку и запи-шитесь. Прыгайте в озеро и плывите вниз.

>>> Эпизод 6. Depths of Uranus.

Девушек - 2

Врагов - 71

Вынырните на поверхность и огляди-тесь. На одном из уступов возле воды вы заметите девушку. Спасите ее и ныряйте обратно в воду. Посмот-рите на дне бассейна кусок карты и плыви-те дальше по коридору. Здесь вам встре-



тится куча противников, поэтому будьте все время начеку и не дайте застать себя врасплох. Проплывая мимо мин, старай-тесь не задеть их, так как это приведет к не-медленному взрыву. Эти мины — с тайме-ром, и как только вы оказываетесь около них, они начинают мигать. Чем чаще они мигают, тем ближе время взрыва, поэтому отплывайте в сторону, чтобы не попасть под взрывную волну. Как только вы доплы-вете до большого зала, начинайте двигать-



ся вдоль правой стены, и тогда вы добере-тесь до кнопки, находящейся на глубине. Активизируйте ее и выбирайтесь на берег. Бегите вдоль правой стены, и как только доберетесь до пещеры, подойдите к воде. Посмотрите вниз, и вы увидите стоящую на карнизе девушку. Спрыгивайте к ней, а по-сле того как она исчезнет, ныряйте в воду. Плывите опять к кнопке и выбирайтесь на сушу. Дойдите до пещеры и заходите в нее. Бегите прямо до реки. Здесь у вас откры-

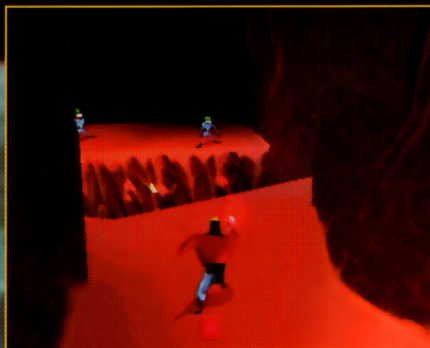


ЭПИЗОД 6



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

- — КНОПКИ
- — ДЕВУШКИ
- ◆ — ВАЖНОЕ МЕСТО
- — КАРТА



>>> Эпизод 4. Uranian Dunes.

Девушек - 6

Врагов - 280

Бегите к тому месту, где вы оставили ездового страуса. Возле него, если стать лицом к болоту, справа будет карниз, зацепившись за который вы попадете к долине с болотом, в котором есть островки. Прыгайте на самый левый островок, а с него в боковой проход. Пробежите до огромной ямы в земле и спускайтесь вниз.



ваются два пути: вы можете прыгнуть в реку и плыть направо к выходу из уровня, а можете продолжить свой путь по пещере. В конце пещеры будет второй выход из уровня. Мой вам совет сходите вначале к первому выходу и, уничтожив там всех врагов, выходите из уровня через второй. Так вы сможете подзаработать на продолжение, которое пригодится в последующих эпизодах.



острова, смотрите внимательно. Вы увидите, как два муравья уносят привязанную к шесту девушку. Убейте их и освободите ее. В середине эпизода вы встретите босса. Этот противник очень опасен, так как стреляет сразу тремя выстрелами, от которых достаточно сложно увернуться. Вы же в свою очередь можете его ранить только супервыстрелом — обычные заряды отлетают от него, что горох от стены. Применяв всю свою ловкость и сноровку, вы сможете



>>> Эпизод 5. Uranus Dunes.





Девушек - 1

Врагов - 89

Прохождение этого уровня не доставит больших проблем. Он прямолинеен и не содержит ответвлений, в которых можно запутаться. Основная задача для вас — это потратить как можно меньше жизней, поэтому будьте предельно осторожны. Когда вы доберетесь до самого крупного



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

-  — КНОПКИ
-  — ДЕВУШКИ
-  — ВАЖНОЕ МЕСТО
-  — КАРТА



ЭПИЗОД 5



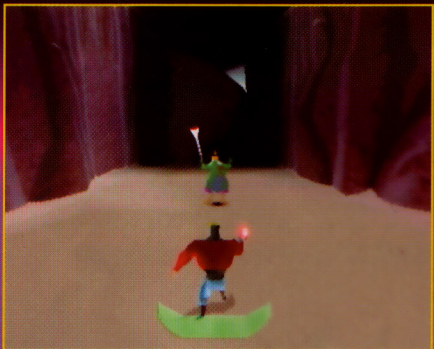
уничтожить его. Идите дальше по уровню, расстреливая нападающих на вас врагов. Перед самым концом эпизода, если оглядеться, можно заметить на одном из висящих в воздухе островков кнопку. Доберитесь до этого острова и активизируйте ее. Идите к концу уровня и вылезайте на поверхность планеты.

>>> Эпизод 4. Uranian Dunes.

Девушек - 6

Врагов - 280

Идите к болоту с островками и, прыгая по ним, перебирайтесь на другую сторону к кнопке номер один. Вы увидите, что там,

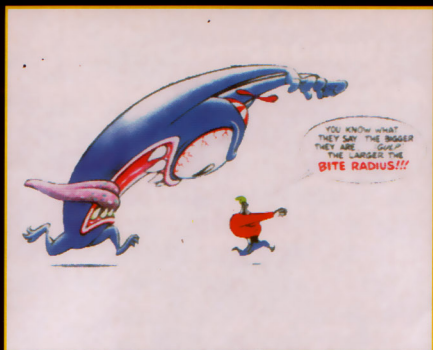


где раньше были провалы, появились каменные плиты. Идите по ним вверх, и вы окажетесь в самой высокой долине этого уровня. Поворачивайте налево и, пробежав по тонкому мостику, спасите девушку. Возвращайтесь в начало долины и, пройдя вправо, спрыгивайте вниз. Помните девушку, стоящую на скале, на которую вы раньше не могли запрыгнуть? Теперь вы можете освободить девицу, спустившись к ней



на уступ. Возвращайтесь обратно наверх, после чего идите вправо до конца. Спрыгивайте вниз и идите в проход в горах. Добравшись до каменного мешка, вы встретите босса этого уровня. Будьте осторожны!

Этот гад мало того что стреляет в вас плазмой, так его ездовой страус несет



яйца, из которых вылупляются петухи, клюющие вашего героя. Во генетика дает: вроде бы и страус, а из его яиц петух получается! Расправившись с этим боссом, бегите вперед до обрыва. Поглядите вниз: вы увидите островок с оборудованием инопланетян и двух охранников, стерегущих его. Спрыгивайте вниз, и вы окажетесь на следующем уровне.

>>> Эпизод 7. Alienville.

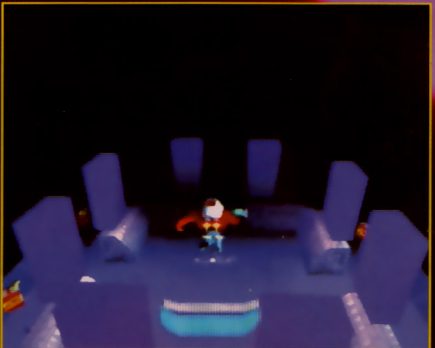
Девушек - 4

Врагов - 144

Бегите вперед и сохранитесь в кабине записи. Разворачивайтесь и идите обратно.



Когда дойдете до огромного зала, поворачивайте налево и заходите в ворота номер один. Здесь вам предстоит трудное испытание. В огромной трубе крутятся колеса с острыми зубьями, через которые вам придется перепрыгивать. Осторожно! Не падайте на поверхность трубы, иначе моментально сгорите. Пройдя до конца трубы, запрыгивайте на карниз и уничтожьте летающую тарелку. Данный враг убивается только специальным ору-

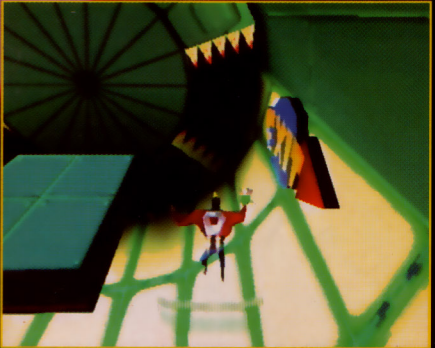


жием или супервыстрелом. Уничтожив посудину, бегите по краю кольца до арки и заходите на островок, окруженный лавой. Побродив в лабиринте переборок, найдите кнопку и активизируйте ее. Возвращайтесь на перекресток и прежде, чем идти в ворота номер два, возьмите специальное оружие на постаменте в центре перекрестка. Еще одно испытание поджидает вас в этой части уровня. На этот раз в трубе крутятся огромные вентиляторы, которые то притягивают, то отталкивают вас. На какое-то время вентиляторы останавливаются, и в этот момент вы должны перепрыгнуть на другую сторону. Добравшись до конца тру-



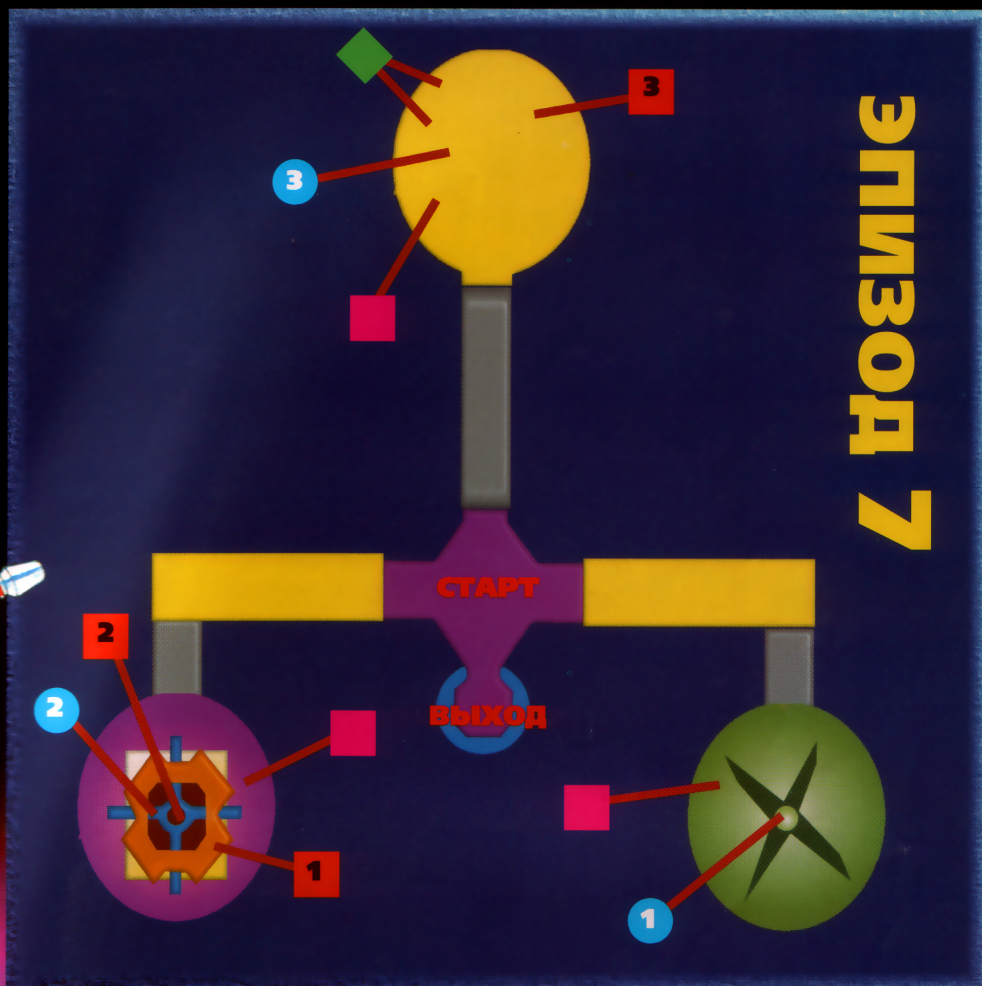
бы, не спешите перепрыгивать на другую сторону лавы, так как там вас ждет огромный синий и голодный инопланетянин. Выстрелите из специального оружия, чтобы телепортировать к монстру его собрата, которого он не приемлет сожрать. Пока он занят завтраком, перепрыгивайте через лаву и бегите к ракете. Заходите в нее и возьмите ракетный ранец. Используя его, поднимитесь во вто-

рой, верхний, отсек ракеты и соберите призы, после чего взлетайте на самый верх. На



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

- КНОПКИ
- ДЕВУШКИ
- ВАЖНОЕ МЕСТО
- КАРТА



плавающей в воздухе желтой площадке вы найдете первую девушку. Спасите ее и возвращайтесь в секцию номер один. Используя ракетный ранец, взлетите вверх на платформу. Здесь вы встретите босса этого уровня. Стреляйте в него только супероружием — обычное на него не действует. Уничтожив босса, нажмите на открывшуюся вам кнопку и спасите вторую девушку, которая находится на самом верху колонн.



Возвращайтесь на перекресток и идите в секцию номер три. Пролетя сквозь трубу с вентиляторами, выходите в большой зал с башней. Поднимайтесь на самый верх башни и, нажав на кнопку, освободите девушку. Спускайтесь вниз и заходите в здание. Активизируйте еще одну кнопку и спасите последнюю девушку. Идите к месту начала уровня — там на постаменте вы найдете выход в следующий эпизод.

>>> Эпизод 8. Spire Maze.

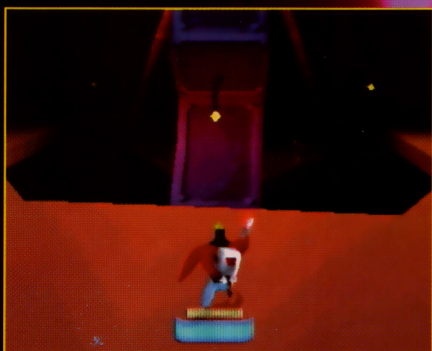
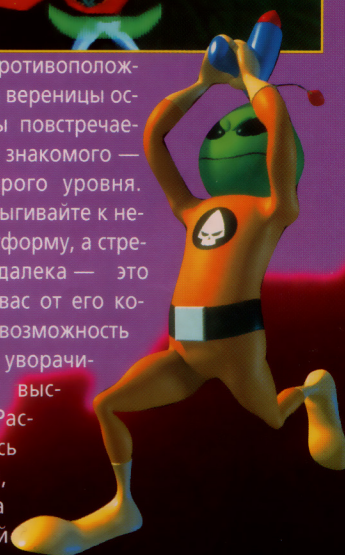
Девушек - 8

Врагов - 251

В принципе, в прохождении этого уровня нет ничего сложного. От вас потребуются только ловкость и точность в управлении. Весь эпизод представлен в виде скопления островков в океане лавы. Острова имеют несколько площадок, размещенных на разных уровнях. Обследуйте их все — можно найти кучу призов. Перебравшись



почти в противоположный конец вереницы островов, вы повстречаете старого знакомого — босса второго уровня. Не перепрыгивайте к нему на платформу, а стреляйте издалека — это уберет вас от его колес и даст возможность спокойно уворачиваться от выстрелов. Расправившись с врагом, идите на самый край островов и посмотрите вниз. Вдалеке вы увидите вход в здание и вытекающий из него поток лавы. Прыгайте туда, и вы окажетесь в следующем эпизоде.





>>> Эпизод 9. Bosc's Fortress.

Девушек - 1

Врагов - 252

Этот уровень полон загадок и секретов. Он является первым из ряда эпизодов нового мира — мира Чужих. Заполненный ог-



ромным количеством врагов, он все же нетруден для прохождения, так что просто будьте осторожны и постоянно оглядывайтесь, чтобы не нарваться на выстрел в спи-



ну. Старайтесь не попадать в лаву, так как сразу же погибнете. В самом начале эпизода выходите в большой зал со статуей и, уничтожив всех врагов вокруг нее, бегите



налево. Перебравшись через ров с лавой, активируйте переключатель, опускающий платформу подъемника в главном зале. Используя ее, поднимитесь на второй этаж и, побродив по лабиринту коридоров, нажмите три рычага. Бегите в



открывающуюся решетку, находящуюся в главном зале. Дальше уровень прямолинеен и не содержит особых трудностей для прохождения. Вам потребуется меньше пяти минут, чтобы закончить его и оказаться в новом мире. Босса в этом эпизоде нет, поэтому не спешите выходить с уровня, а убейте всех врагов, чтобы получить продолжение.

>>> Эпизод 10. Alien Ruins 4.

Девушек - 3

Врагов - 263

Вы оказываетесь в большом зале, из которого два выхода, которые в свою очередь тоже ветвятся. Бегите сначала к левому выходу и поворачивайте на развилке в правую сторону. Переберитесь через про-



пасть с лавой и, держась левой стены, бегите до коридора в виде кольца. Продолжайте свое движение вниз по карте до развилки, ведущей к огненным озерам. Заходите в правое ответвление и переберитесь по островкам через лаву к уступу с кнопкой. Включите ее и возвращайтесь к месту старта. Идите опять к левому выходу, но теперь поворачивайте в левый проход. Дойдя до лавы, оглядитесь. На противоположной сторо-



не огненного озера виден квадрат с картой. Переберитесь к нему и посмотрите назад. Вы увидите на той стороне, откуда пришли, девушку. Раньше вы не могли ее заметить, так как видимость закрывала скала. Спасите девицу и возвращайтесь к



началу. Двигайтесь в правую сторону. Дойдя до овальной лужи лавы, поворачивайте налево, а на первом же перекрестке бегите по безопасному пути. Активизируйте второй переключатель и идите к тому месту, где вы нажимали первую кнопку. Поворачивайте от развилки налево и, попрыгав по островкам, спасите еще одну девушку. Далее ваш путь лежит к овальной луже лавы. От нее двигайтесь вверх по карте и, оказавшись у огромного моря лавы, скачите по островкам вправо.

Включите последнюю кнопку, которая открывает выход из уровня, и идите ко второму выключателю. Недалеко от него находится третья девушка. Спасите ее и идите к выходу из эпизода. Кстати, один из секретов. На этом уровне есть потайной зал, в который вы сможете добраться, только получив неуязвимость. Хватайте ее и смело бегите по лаве.



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

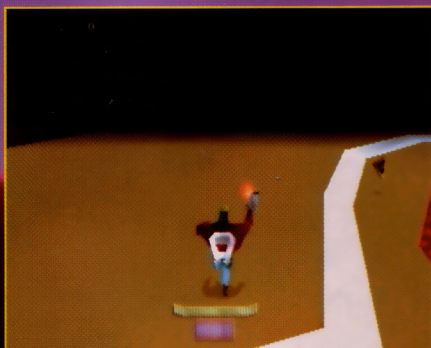
- КНОПКИ
- ДЕВУШКИ
- ВАЖНОЕ МЕСТО
- КАРТА

Выход в
эпизод 11

ВЫХОД

СТАРТ

ЭПИЗОД 10



В секретном месте вы найдете кучу жизней и примочек для оружия.

>>> Эпизод 11. The Sewers.

Девушек - 1

Врагов - 96

Вы пробрались в систему канализации, ведущую на главную базу инопланетян. До конца осталось совсем немного. Вперед — и победа будет за вами! Плывите вверх и

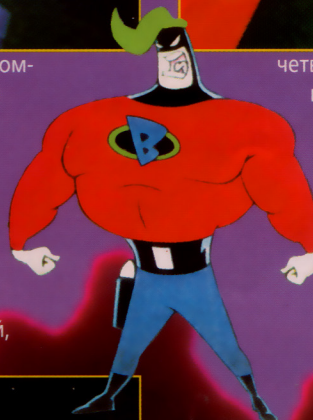


вылезайте на поверхность ромбообразного зала. Из него существует четыре выхода, один из которых на данный момент закрыт. Два других соединены между собой: если вы нырнете в один, то выплывете опять в этот зал через другой. Остается последний,



четвертый лаз. Спускайтесь в него и плывите до квадратного зала. Так как коридоры очень длинные и в них много врагов, то вам может не хватить воздуха, чтобы доплыть до конца. На уровне есть один прикольный враг, который дает вам пополнить запасы кислорода. Ловите идущие от него пузыри с воздухом, и тогда вы не захлебнетесь. Оказавшись в новом

зале, уничтожьте всех врагов и подберите появившиеся призы. Нажмите на кнопку и возвращайтесь в ромбообразный зал. Нырните в открывшийся проход и плывите по коридору до развилки, после чего поворачивайте налево. Добравшись до перекрестка, сплавите в левое ответвление, чтобы открыть часть карты



КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

-  — КНОПКИ
-  — ДЕВУШКИ
-  — ВАЖНОЕ МЕСТО
-  — КАРТА



уровня. После чего следуйте вправо до огромного круглого подводного зала. Откройте последнюю часть карты и выбирайтесь в туннель, ведущий к выходу.

>>> Эпизод 12. Alien Ruins.

Девушек - 4

Врагов - 209

Этот эпизод очень похож на десятый уровень. Используйте весь свой полученный опыт для его прохождения. Не задерживайтесь долго на островках лавы, так как они имеют обыкновение проваливаться вниз. В некоторых местах уровня прохождение возможно, только если вы обладаете неуязвимостью, поэтому старайтесь не брать ее без надобности. Уровень прямой, как стрела, и только Винни-Пух мог бы в нем заблудиться, так что подробное прохождение к нему не требуется — справитесь со всем сами. Основная сложность эпизода — только в количестве врагов



и их уникальной способности появляться у вас за спиной в самый неожиданный момент. Так что главное — осторожность. Воспитывайте в себе манию преследования и привычку постоянно оборачиваться назад.

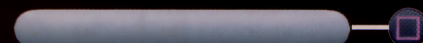
>>> Эпизод 13. The Sewers.

Босс

Вот и он, финальный бой. Поединок разделен на два раунда. В первом вы сражаетесь с огромным роботом, управляемым главарем зеленоголовых. Босс очень медлителен, чем вы не преминете воспользоваться. Бегайте вокруг него кругами и стреляйте супервыстрелами. Когда вы расправитесь с этим противником, откроются ворота и арену заполнит лава, которая постепенно стечет к центру, где образует огненную лужицу. После появится второй противник. Это сам глава инопланетной расы.



Он будет кружить вокруг вас на летающей доске, непрерывно обстреливая самонаводящимися ракетами и лазерами. Прыгая из стороны в сторону, уворачивайтесь от его ударов и палите супервыстрелами. Через несколько минут он отдаст концы, и вы сможете посмотреть финальную заставку.



ЕВРОПЕЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ

ТЕККЕН 3[®]

ВНИМАНИЕ !

Каждый обладатель Sony PlayStation сможет принять участие в грандиозном чемпионате по Tekken 3.

Чемпионат будет проходить с сентября по ноябрь 1998 года.

Победит тот, кто наберет самое большое количество очков и запишет свой результат на Memory Card.

Разыгрывается 1000 призов:

PlayStation, Dual Shock, майки и сумки с символикой PlayStation.

Главный приз:

Поездка в Лондон на финал чемпионата.

Победитель финала получит приз —

\$20 000

Покупайте оригинальный Tekken 3, тренируйтесь и вы победите!

В чемпионате могут участвовать только владельцы оригинальной игры Tekken 3 версии PAL.
Подробные условия проведения чемпионата читайте в журналах Official PlayStation №9 и Страна Игр №10.

MORTAL KOMBAT 4

Наконец свет увидела четвертая долгожданная часть так любимой в нашей стране игры. В помощь всем поклонникам серии и просто игрокам мы предлагаем узнать немного больше о защитниках и врагах нашей Вселенной. Кое-что о судьбах персонажей, полный список спецприемов и, конечно, знаменитые Fatality.

Приведенные в статью сокращения:

HP — high punch — удар рукой в голову
LP — low punch — удар рукой в корпус
HK — high kick — удар ногой в голову
LK — low kick — удар ногой в корпус
BL — block — блок
F — forward — вперед
B — back — назад
D — down — вниз
U — up — вверх

Основные приемы:

D + HP — апперкот
B + LP — подсечка
B + HK — круговой удар (вертушка)
LP вблизи — бросок
LK вблизи — залом
D + бег — поднять оружие/ бросить предмет
Бег, бег — шаг в сторону
Зажать D + бег, бег — шаг в другую сторону

Универсальные комбы:

HP, HK, D+HP
HP, HK, HK, спецприем
HP, HK, B+HK
HP, HK, B+LK
HP, HK, LK, спецприем
HP, HK, HK, бросить оружие
HP, HP, HK, HK
HP, HP, HK, бросить оружие
HP, HP, D+HK

KAI

Место рождения: США.

Род деятельности: член общества Белого Лотуса.

Будучи членом общества Белого Лотуса, Kai изучает боевые искусства у величайших мастеров по всей Азии. И, после встречи со своим другом и союзником Liu Kang'ом, уезжает жить на дальний восток. Сейчас он присоединился к Raiden'у, чтобы помочь в битве против Shinnok.

Суперприемы:

Оружие D — B — LP
Hands Walk BL + LK, далее зажмите LP для Spin; для удара ногой HK или LK (BL — встать на ноги)
Air Fist D — F — HP
Above Fireball B — B — HP
Below Fireball F — F — LP
Lunge Kick B — D — F + LK

Fatality:

Overhead Rip (BL) U — F — U — B — HK (вблизи)
Fireball Decap (BL) U — U — U — D — BL (издали)
Prison Stage F — F — D — BL (пики)
Goro's Lair B — F — D — HK

Combos:

4-удара: HP, HK, HK, D, B + LP
5-удара: B углу... Below fireball, boot kick, LP, Below fireball, boot kick
8-удара: HP HK D + HP, Below fireball, HP, HP, jump HK, D, F + HP

Kai



Raiden

Также известен как «Бог грома».
Род деятельности: защитник земной реальности.

Бог грома вернулся на Землю после битвы с Shao Khan и обнаружил новую опасность — войска Shinnok'a под командованием Quan Chi атакуют Elder Gods. Из-за происходящей в высших сферах неразберихи, Raiden остался одним из последних богов на Земле. И, лишь заручившись помощью высших богов, он сможет положить конец злодейскому господству своего древнего врага.

Суперприемы:

Оружие: F — B — HP

Torpedo Dive F — F — LK (возможно и во время прыжка)

Lightning bolt D — B — LP

Teleport D — U

Fatality:

Eletrocute (BL) F — B — U — U — HK (вблизи)

Impale D — U — U — U — HP (вблизи)

Prison Stage D — F — B — BL

Goro's Lair F — F — D — LP (пики)

Combos/

10-ударов: HP HP HK D + HP, бер HP, HP, teleport, LP, прыжок HP HK, Torpedo Dive

8-ударов: teleport, HK, HP HP HK D + HP, бер HP, HP, прыжок HK, Torpedo Dive

Shinnok

Известен как «один из древних богов, сосланный в Netherealm».

Род деятельности: правитель Netherealm.

Итак, за преступления, совершенные против своих братьев, Shinnok был сослан в Netherealm, но вскоре был освобожден из заключения неким Quan Chi. С помощью предателя он захватывает реальность Edenia. Оттуда Shinnok «подогревает» войну против Древних богов и ждет шанса осуществить давно вынашиваемую месть одному из сославших его богов — Raiden'y.

Суперприемы:

Оружие: B — F — LP

Превращение в любого из героев:

Fujin: F — F — B — HK

Kai: F — F — F — LK

Reptile: B — B — F — BL

Scorpion: F — B — LP

Liu Kang: B — B — F — HK

Jarek: B — B — B — LK

Quan Chi: F — B — F — LK

Raiden: D — F — F — HP

Cage: D — D — HP

Reiko: B — B — B — BL

Jax: F — D — F — HK

Sonya: F — D — F — HP

Tanya: B — F — D — BL

Sub-Zero: D — B — LP

Fatality:

The Grip D — B — F — D — RN (вблизи)

Hand Clap (BL) D — U — U — D — BL (вблизи)

Prison Stage D — D — F — HK

Goro's Lair D — F — B — HP

Liu Kang

Место рождения: провинция Нопан, Китай.

Род деятельности: воин Шаолиня, член общества Белого Лотуса.

Будучи бессмертным чемпионом Mortal Kombat, Liu Kang отправляется в реальность Edenia, чтобы освободить принцессу Kitana из гнусного плена Quan Chi. Потерпев неудачу в своей миссии, Liu возвращается на Землю и пытается в очередной раз собрать вместе всех величайших воинов. Но в этот раз не только, чтобы освободить родной мир Kitana'y, но и чтобы помочь в борьбе своему наставнику и защитнику Земли — Raiden'y.

Суперприемы:

Оружие: B — F — LK

Fireball F — F — HP (возможно и во время прыжка)

Low Fireball F — F — LP

Flying Kick F — F — HK

Bicycle Kick зажать LK (3 сек) затем отпустить

Fatality

Dragon F — F — F — D — BL + HK + LK

Throw & Shoot F — D — D — U — HP (вблизи)

Prison Stage F — F — B — LP

Goro's Lair F — F — B — HK

Combos:

9-ударов: прыжок + HP, HP HP HK D + HP, бер HP HP, bicycle kick, flying kick

7-ударов: B углу... прыжок HK, прыжок HK, HP, bicycle kick, LP, flying kick, flying kick

10-ударов: HP HP HK D + HP, run up HP, HP, bicycle kick, LP, jump HK, air fireball

Raiden

Shinnok

Liu Kang



Reptile

Место рождения: реальность Edenia.
Род деятельности: генерал армии Тьмы Shinnok'a.

После поражения Shao Kahn'a, Reptile становится изгнанником реальности Edenia. Но когда власть переходит к Shinnok'u, он быстро присоединяется к войскам нового правителя. Reptile выражает свою преданность лишь сильнейшим, а роль хладнокровного убийцы помогла ему заработать доверие Shinnok'a и место генерала в его армии.

Суперприемы:

Оружие: B — B — LK
Super Krawl B — F — LK
Acid Spit D — F — HP
Invisibility BL + HK
Dash Punch B — F — LP

Fatality:

Face Chew (HP + LP + HK + LK) — U (вблизи)
Acid Puke U — D — D — D — HP (издалека)
Prison Stage D — F — F — LP
Goro's Lair D — D — F — HK

Combos:

6-ударов: HP, HK, D + HP, бер HP, Super Krawl, dash punch
8-ударов: HP HP HK D + HK, Krawl, LP, dash punch

Scorpion

Настоящее имя: Hanzo Hasashi.
Место рождения: Япония.
Род деятельности: член клана ниндзя Shirai Ryu.

В надежде заполучить Scorpion'a в качестве нового союзника в войне Древних богов, Quan Chi предлагает ему приз, от которого мертвый ниндзя не может отказаться — новую жизнь. Scorpion соглашается, но у него на это имеются еще и другие мотивы.

Суперприемы:

Оружие: F — F — HK
Spear B — B — LP
Teleport D — B — HP (возможно и во время прыжка)
Flame Spit D — F — LP
Air Throw BL (близко от противника во время прыжка)

Fatality:

Toasty B — F — F — B — BL (издалека)
Scorpion Sting B — F — D — U — HP (вблизи)
Prison Stage F — D — D — LK
Goro's Lair B — F — F — LK

Combos:

11-ударов: air combo HP HK, teleport, spear, HP HP HK uppercut, бер HP, HP, air throw.
10- ударов: когда противник прыгнул на вас... HP, Flame Spit, teleport, spear, HP HP HK D + HP, бер LP, Flame Spit.
11- ударов: HP HK D + HK, spear, HP HP HK D + HP, бер HP, прыжок HP HK
11- ударов: когда противник прыгнул на вас... HP, Flame Spit, teleport, spear, HP HP HK D + HP, бер LP, LP, air throw.
11- ударов: HP HK HK, spear, HP HP HK D + HP, бер HP, прыжок HP HK.

Jax

Настоящее имя: Major Jackson Briggs.
Место рождения: США.
Род деятельности: майор армии США, член спецподразделения Sonya.

Когда Sonya исчезает во время преследования последнего живого члена общества Black Dragon, майор Jackson Briggs следует за ней. Но вскоре обнаруживает, что Sonya вовлечена в битву с силами древнего бога Зла. Эту битву они должны выиграть, или их родной мир погибнет под гнетом Shinnok'a.

Суперприемы:

Оружие: D — F — HP
Ground Wave F — F — D — LK
Dash Punch D — B — LP
Backbreaker BL (близко от противника во время прыжка)
Missle D — F — LP
Quad Throw LP(вблизи), RN + BL + HK, HP + LP + LK, HP + BL + LK, HP + LP + HK + LK

Fatality:

Arm Rip (LK) F — F — D — F — (LK) (вблизи)
Head Clap B — F — F — D — BL (вблизи)
Prison Stage F — F — B — LK
Goro's Lair F — F — B — HP

Combos

7-11 ударов: HP HP HK D + HP, бер HP, HP, jump HK, air throw, бер и Quad Throw.
5-ударов: HP, HK, D + HP, бер HP, F + LP

Reptile

Scorpion

Jax



Reiko



Reiko

Также известен как Shao Kahn.
Род деятельности: генерал армии
Тьмы Shinnok'a.

Будучи генералом армий Shinnok'a, Reiko возглавляет силы Тьмы в битве против Древних богов. Казалось бы, погибший в этом нападении, он появляется вновь, но на этот раз выступает уже против защитников Земли.

Суперприемы:

Оружие: D — B — HP

Teleport D — U далее для броска BL, для удара HP или LP или HK или LK.

Flip Kick B — D — F — HK

Shurikens D — F — LP

Circle Teleport D — B — F — LK

Fatality:

Torso Kick F — D — F — LP + BL + HK + LK (вблизи)

Multi-Shurikens B — B — D — D — HK (издалека)

Prison Stage D — D — B — LP

Goro's Lair F — F — D — LK

Combos:

8-ударов: HP HK HK, flash kick, бер HP, HP, прыжок HK, teleport LK

10-ударов: HP HP HK D + HK, flip kick, бер HP, HP, прыжок HK, teleport HP, teleport BL

Johnny Cage



Johnny Cage.

Настоящее имя: John Carlton.
Место рождения: Венеция,
Калифорния, США.
Род деятельности: актер.

После поражения Shao Kahn'a, душа Johnny стала свободна и могла обитать в лучшем мире. С небес он наблюдал за друзьями, участвующими в сражениях. Он многому научился во время войны, развязанной Shinnok'ом против Древних богов, но и сильно пострадал. Чтобы излечить свою умирающую душу, Cage разыскивает Raiden'a. Исцеленный Johnny Cage вновь стоит в одном ряду с сильнейшими воинами Земли.

Суперприемы:

Оружие: F — D — F — LK

Shadow Kick B — F — LK

Groin Punch BL + LP

Shadow Uppercut B — D — B — HP

High Fireball D — F — HP

Low Fireball D — B — LP

Fatality:

Torso Rip F — B — D — D — HK (вблизи)

Decapitation D — D — F — D — BL (вблизи)

Prison Stage D — F — F — HK

Goro's Lair B — F — F — LK

Combos:

9-ударов: прыжок HP, HP HP HK D + HP, бер HP, HP, прыжок HK, shadow kick.

9-ударов: прыжок HK, HP HP HK, uppercut, бер HP, HP, hop kick, flash kick.

Jarek



Jarek

Место рождения: неизвестно.
Род деятельности: последний член
организации Black Dragon.

Наконец последний член клана Kano выслежен спецподразделением агента Sonya Blade. Но с появлением большего источника зла, Sonya переносит свои усилия на борьбу с Quan Chi. А Jarek, как ни странно, вместе с другими великими воинами Земли пытается противостоять силам Shinnok'a.

Суперприемы:

Оружие: F — F — HP

Cannonball B — K — LK

Cannonball Up F — D — F — HP

Fallback B — D — B — HK

Tri-Blade D — B — LP

Fatality:

Heart Rip F — B — F — F — LK (вблизи)

Eye Lasers U — U — F — F — HK (издалека)

Prison Stage F — D — F — HK

Goro's Lair B — F — F — LP

Combos:

9-ударов: HP HP HK D + HP, бер HP, HP, LP, прыжок HK, Fallback.

6-ударов: прыжок HP, HK, D + HP, бер HP, HP, прыжок HK, Fallback



Tanya

Место рождения: Edenia.

Известные родственники: отец — посол Edenia в других реальностях.

Как дочь посла Edenia в других мирах, Tanya иногда предлагала покровительство Edenia группам беженцев. Но однажды, когда королева Sindel уже открыла портал, произошло страшное — беженцем оказался сам изгнанный бог Shinnok. А открытый портал вел в само Netherealm (вольный перевод — межреалье или нереальность). И когда-то свободная вселенная Edenia становится вотчиной злобного Shinnok'a.

Суперприемы:

Оружие: F — F — HK

Fireball D — F — HP

Air Fireball D — B — LP (в прыжке)

Splits Kick F — D — B — LK

Screw Kick F — F — LK

Fatality

Twisted Kiss D — D — U — D — HP + BL (вблизи)

Neck Break D — F — D — F — HK (вблизи)

Prison Stage B — F — D — HP

Goro's Lair F — F — F — LP

Combos

7-hits: когда противник прыгает на вас... HK, Screw Kick, HP, прыжок + HK, Screw Kick, LP, Splits Kick.

7-ударов: прыжок HP, HK, D + HP, бег HP, Screw Kick, бег HP, прыжок HK

Fujin.

Также известен как «Бог ветра».

Место рождения: Небеса.

Род деятельности: один из четырех стражей храма Амулета.

Более известный как Бог ветра, Fujin присоединяется к Raiden'у. Все их собратья погибли в битве Небес против сил Shinnok'a. А теперь два оставшихся в живых бога готовятся к последней битве сил света и адских воинов Shinnok'a.

Суперприемы:

Оружие: B — B — LP

Levitate F — D — F — HP

Slam Enemy (Levitate) B — F — D — LK

Spin Throw F — D — LP (зажать LP)

Dive Kick D + LK

Flying Knee D — F — HK (в прыжке)

Fatality:

Tornado RN + BL 5 или 6 раз

Wind Skinner D — F — F — U — BL (издалека)

Prison Stage D — D — D — HK

Goro's Lair B — F — B — HP

Combos

5-ударов: Dive Kick, Levitate, Slam Enemy, HK, Flying Knee.

5-ударов: Spin Throw, прыжок HK, Levitate, Slam Enemy, HK, Flying Knee

6-ударов: HP, HK, D + HP, бег HP, HP, Flying Knee

Sub-Zero

Настоящее имя: неизвестно.

Род деятельности: последний член клана ниндзя Lin Kuei.

После того, как Shao Kahn пал в битве с воинами Земли, клан Lin Kuei был расформирован. Но новая угроза в лице Quan Chi заставляет ледяного воина вновь надеть потрепанный костюм своего брата — настоящего Sub-Zero. Кроме того, он знает тайну, завещанную предками — тайну, способную остановить Shinnok'a.

Суперприемы:

Оружие: D — F — HK

Ice Blast D — F — LP

Slide LP + BL + LK

Ice Clone D — B — LK

Fatality:

Head Rip F — B — F — D — HP + BL + RN (вблизи)

Uppercut B — B — D — B + HP (издалека)

Prison Stage D — U — U — U — HK

Goro's Lair D — D — D — LK

Combos:

13-ударов: заморозить, прыжок HK, HP HP HK D + HP, бег HP, HP, прыжок HK, slide, HP, прыжок HK, slide.

10-ударов: прыжок HK, заморозить, прыжок HK, HP HP HK D + HP, бег HP, HP, прыжок HK, slide.

9-ударов: HK, заморозить, прыжок HK, HP HP HK D + HP, бег HP, прыжок HP HK

11-ударов: HK, заморозить, прыжок HK, HP HP HK D + HP, бег HP, HP, прыжок HK, slide.



Tanya



Fujin



Sub-Zero

Quan Chi



Quan Chi

Место рождения: неизвестно.

Род деятельности: странствующий волшебник, главный маг Shinnok'a.

Странствующий волшебник, могучий адепт черной магии Quan Chi, воспользовался своей властью, чтобы вызволить Shinnok из заточения в Netherealm. В обмен на его услуги Shinnok дарует Quan Chi звание высшего мага в своих новых владениях.

Суперприемы:

Оружие: D — B — HK

Green Skull F — F — LP

Air Throw BL (близко от противника во время прыжка)

Steal Weapon F — B — HP

Air Stomp F — D — LK

Slide F — F — HK

Fatality:

Leg Beatup (зажать LK на 5 сек.) D — F — D — F — (LK) (вблизи)

Impersonator U — U — D — D — LP (издалека)

Prison Stage F — F — D — HP

Goro's Lair F — F — B — LK

Combos

8-ударов: HK, HP HP HK D + HP, бер HP, HP, Air Stomp

5-ударов: в углу... HP HK, HP HK, прыжок HP LP, air throw

Sonya



Sonya Blade

Место рождения: Аустин, Техас, США.

Род деятельности: лейтенант армии США, спецподразделение.

После своего путешествия в Outworld, Sonya становится членом Земного Агентства по исследованию этого нового мира. В первой своей миссии она должна была помочь Liu Kang'у в поисках бога грома Raiden'a. И теперь она должна выжить, чтобы предупредить правительство своей страны о новой угрозе в лице Quan Chi.

Суперприемы:

Оружие: F — F — LK

Cartwheel B — D — F — LK

Rings D — F — LP

Leg Throw (D) LP + BL

Bicycle Kick B — B — D — HK

Square Wave F — B — HP

Air Throw BL (близко к противнику во время прыжка)

Fatality:

Death Kiss D — D — D — U — RN

Leg Split U — D — D — U — HK (издалека)

Prison Stage D — B — B — HK

Goro's Lair F — D — F — HP

Combos:

9-ударов: HP HP HK HK, cartwheel, LP, cartwheel, прыжок HK, air throw

6- ударов: в углу... HK HK, cartwheel, бер LP, cartwheel, bicycle kick

8- ударов: HP HP HK HK, cartwheel, бер LP, cartwheel, square punch

8- ударов: HK HK, cartwheel, HK, cartwheel, square punch

6- ударов: HK HK, cartwheel, бер LP, cartwheel, Rings.

О двух секретных персонажах нам известно совсем немного, поэтому если вы знаете больше - пишите, а мы обязательно опубликуем.

Goro

Fireball: F,B,HP

Stomp: F,F,B,HK

Lunge Kick: B,B,HK

Swipe: F,F,HP

Juggle Uppercut: D,D,HP

Ground Stomp: B-F-D-HK



Noob Saibot

Суперприемы:

Оружие: F-F-HK

Fireball: D-F-LP

Air Fireball: D-F-LP (в прыжке)

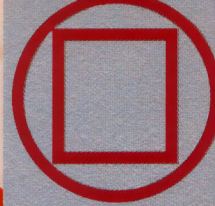
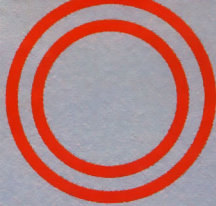
Teleport: D-U

Air Throw: BL (когда оба бойца в воздухе)

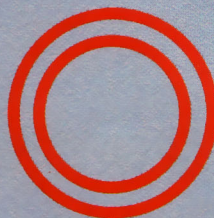
Fatalities:

Prison stage: D-B-B-HK

Goro's Lair: F-D-F-HK



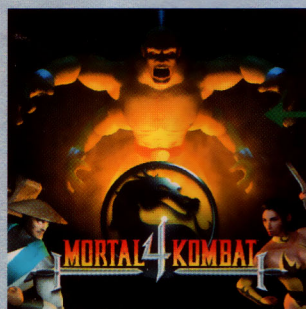
СЕКРЕТН



Mortal Kombat 4.

Смена костюма.

Второй костюм для каждого из персонажей становится доступен путем поворота картинки на экране выбора. Два



раза — для любого из героев, кроме Sonya и Tanya, для выбора новых костюмов которых требуется три поворота. Для осуществления задуманного зажмите «start» и нажмите любую из кнопок для поворота экрана.

Вот что вам удастся получить:

LIU KANG: кимоно и повязка на голове.

TANYA: черное платье.

SONYA: без фуражки, зато в розовой форме.

RAIDEN: рукава его одежды станут синими.

KAI: кожаная куртка.

REPTILE: старая форма из МК3.

JAX: штаны и майка станут белыми.

CAGE: шикарный смокинг.

NOOB SAIBOT: полностью черная одежда с капюшоном.

SUB-ZERO: тело покроеется льдом.

SCORPION: увидим его настоящее лицо.

Другой костюм Noob Saibot.



У Noob Saibot имеется еще один тайный костюм. Чтобы его получить, для начала выберите опцию Hidden на экране выбора персонажа. После этого передвиньте курсор на Reiko. Теперь зажмите старт и нажмите блок. И, наконец, нажмите бег + блок чтобы выбрать Noob'a. В этом случае вы получите его первый костюм. Для того чтобы получить все остальные костюмы этого персонажа, нужно повернуть изображение Reiko до ввода последней части кода (бег + блок). Один, два или три поворота изображения дадут вам различные костюмы Noob Saibot'a.

Играть за Goro.

Выберите Hidden на экране выбора

персонажей при помощи кнопки block, далее передвиньте курсор на три позиции вверх, не отпуская block, а затем — на одну влево (к изображению Shinnok'a) и нажмите кнопку run.

Играть за Noob Saibot

Пройдите игру за Reiko, войдите в режим двух игроков и введите код 012-012 на VS-экране, далее выйдите из игры. Теперь вновь начните игру, выберите Hidden при помощи block, затем выберите Reiko, переместив курсор на две позиции вверх и на одну влево.

Просмотр биографий героев.

Войдите в режим Kombat Theatre и нажмите L1 на любой из картинок. История Goro открывается через кнопку выхода.

Kombat Kodes.

Данные коды вводятся на VS-экране нажатием кнопок: X, O и R1 на обоих джойстиках.

111-111: оружие не теряется

123-123: бессилье

222-222: случайный выбор оружия

012-012: режим Noob Saibot

321-321: большие головы

020-020: дождь из крови

444-444: «вооружен и опасен»

050-050: взрывающийся Kombat

555-555: много оружия

002-002: бой с оружием

666-666: беззвучная битва

100-100: отключить броски

010-010: отключить макс. повреждения

001-001: неограниченный бег

110-110: нет бросков и макс. повреждений

Выбор уровня:

011-011: Goro's Lair

022-022: The Well

033-033: The Elder Gods

044-044: The Tomb

055-055: Wind World

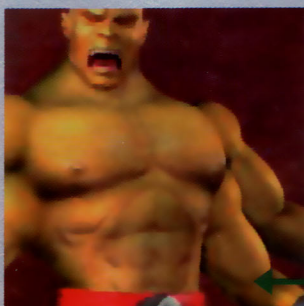
066-066: Reptile's Lair

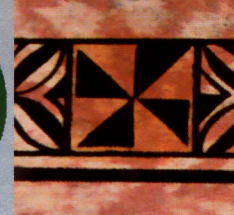
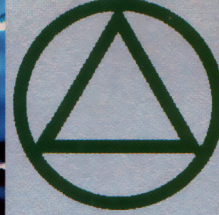
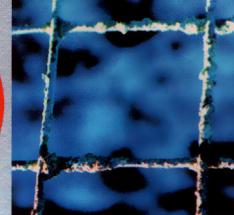
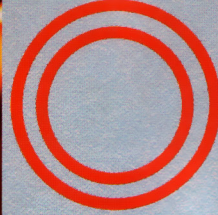
101-101: Shaolin Temple

202-202: Living Forest

303-303: The Prison

313-313: Ice Pit ●





Armored Core.

Различные виды. Фиксированная камера: для фиксированного положения камеры нажмите $\bigcirc + \times$ + Start.

Вид от первого лица. Нажмите на паузу, а затем на $\Delta + \square$ + Start, после этого вернитесь в игру. Для возвращения к прежнему виду просто два раза нажмите на паузу.



Rebel Assault II

Открыть все уровни.

Войдите в режим опций и выберите 'Enter Passcode'. Теперь просто введите код:

$\times, \Delta, \square, \bigcirc, \times, \Delta$ ●



Warcraft II

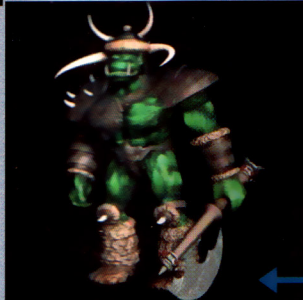
Коды уровней Beyond the Dark Portal

Люди

- 1: LLRSJR
- 2: BTTLFR
- 3: NCMRNT
- 4: BYNDTH
- 5: SHDWSS

Орки

- 1: SLYRFT
- 2: SKLLFG
- 3: THNDRL
- 4: RFTWKN
- 5: DRGNSF



- 6: FLLFCH
- 7: DTHWNG
- 8: CSTFBN
- 9: HRTFVL
- 10: BTTLFH
- 11: DNCFTH
- 12: BTTRTS

- 6: NWSTRM
- 7: SSFZRT
- 8: SSLTNK
- 9: DPTMBF
- 10: LTRC
- 11: YFDLRN
- 12: DPDRKP

Коды уровней Tides of Darkness

Люди

- 1: HLLBRD
- 2: MBSHTM
- 3: HSTHSH
- 4: TTCKNZ
- 5: HTLBRD
- 6: DNLGZ
- 7: GRMBTL
- 8: TYRHND
- 9: BTTLTD
- 10: PRSNRS

Орки

- 1: ZLDR
- 2: RDTHLL
- 3: RCSTHS
- 4: SSLTNH
- 5: RCTLBR
- 6: BDLNDS
- 7: FLLFST
- 8: RNSTNT
- 9: RZNGFT
- 10: DSTRCT

- 11: BTRYLN
- 12: BTTLTC
- 13: SSLTNB
- 14: GRTPRT
- 11: DDRSSQ
- 12: TMBFSR
- 13: SGFDLR
- 14: FLLFLR

Следующие коды вводятся в режиме паузы в окне ввода паролей.

gltrng — больше ресурсов
mkts — быстрая постройка
nscrn — карта
tsgddytd — невидимость
vrylttl — upgrade магии
dckmt — upgrade людей и зданий
vldz — плюс 5000 нефти
nttsclns — победа
yptflwrn — поражение
dckmt — все здания
thrcnbnl — просмотр финальной заставки
htchtxns — быстрая заготовка древесины ●

Everybody's Golf.

Зеркальные уровни.

Высветите уровень и зажмите L1 + L2, а затем нажмите \times

Веселые звуки.

Начните игру для нескольких человек. Нажмите \times, Δ, \bigcirc или \square на джойстике, который не участвует в игре.

Все герои и уровни.

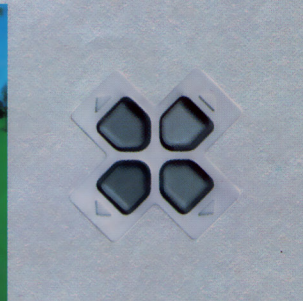
Вытащите из приставки все карточки памяти. Зажмите L1 + L2 + R1 + R2 на втором джойстике, когда мерцает экран, непосредственно перед появлением логотипа Hot Shots во время загрузки игры. Держите эти кнопки зажатыми, и нажмите $\uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow$.



$\Rightarrow, \Rightarrow, \Leftarrow$ на втором джойстике, пока движется логотип Hot Shots. Правильность ввода кода будет подтверждена соответствующим звуком.

Играть разными руками.

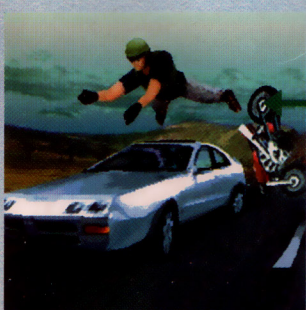
Высветите персонажа и зажмите L1, а затем нажмите \times . ●



Road Rash 3D.

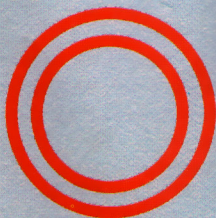
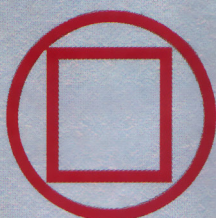
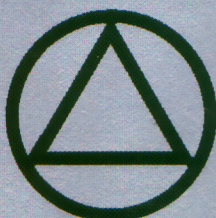
Слезть с мотоцикла

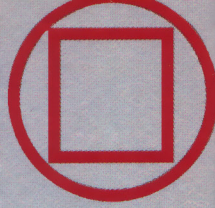
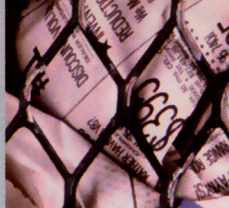
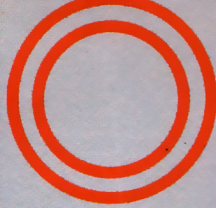
Сначала полностью остановите мотоцикл. Затем нажмите L1, R1, и \uparrow — теперь можно прогуляться пешком. ●



Colin McRae Rally.

Во время выбора автомобиля вы можете вращать и увеличивать его, используя кнопки R1, R2, L1, L2. Глупо конечно, зато забавно. ●

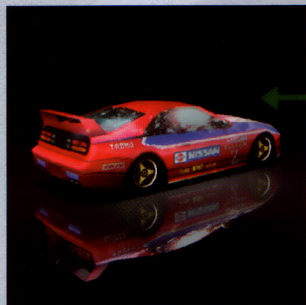




Dead Ball Zone.

Все секреты.

На экране выбора языка высветите итальянский и зажмите на восемь секунд R1 + L2 + ↑ + □. Теперь вам станут доступны все стадионы и команды.



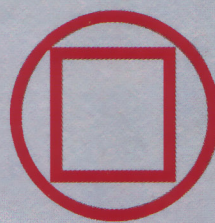
Gran Turismo.

Дополнительные трассы.

Чтобы получить четыре дополнительные трассы, необходимо победить во всех трех классах на первых четырех трассах.

Секретный автомобиль.

Получите все три лицензии, затем вернитесь в В-класс и победите во всех восьми гонках. В качестве приза вы получите Chrysler Concept Car, который невозможно купить.



Nanotek Warrior.

Чтобы получить самонаводящееся электрическое спец оружие, в качестве пароля введите: X, □, △, ○, □, ○, X, △, X. Следующие коды также вводят-ся в окне паролей.

Вид от первого лица:

△, ○, □, □, △, △, SELECT, START.

Меняет расположение врагов и препятствий на уровне:

R1, R1, ↑, ○, □, △, L2, X

Располагает корабль всегда в центре экрана:

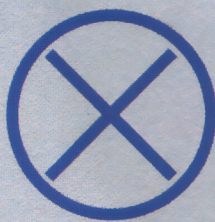
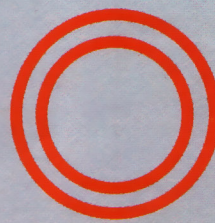
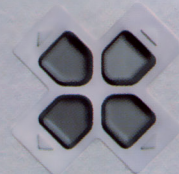
○, □, △, △, ○, □, △, START



Произвольная генерация поверхности трубы:

○, SELECT, ←, □, □, ↓, ↑, X

Все эти коды и многое другое вы можете обнаружить, если вставите диск Nanotek Warrior в дисковод вашего персонального компьютера.



Wipeout XL.

Машины в форме животных.

Зажмите L1, R2, Select, Start одновременно и нажмите Reset на приставке. Продолжайте удерживать кнопки, пока не появится надпись «Press start».

Быстро отпустите и снова зажмите Start, а когда перед вами откроется основное меню — отпустите все кнопки.

Режим фантом.

На экране главного меню зажмите L1, R1 и Select и нажмите △, △, △, ○, ○, ○.

Режим пирания.

На экране главного меню зажмите L1, R1 и Select и нажмите X, X, X, X, ○, △, □.

Все трассы на легком уровне сложности.

На экране главного меню зажмите L1, R1 и Select и нажмите □, ○, △, ○, □.

Все остальные коды вводятся следующим образом: нажмите на паузу, зажмите L1, R1 и Select, а затем, для получения соответствующего результата, введите код и вернитесь в игру.

Бесконечная энергия.

△, X, □, ○, △, X, □, ○

Бесконечное время.

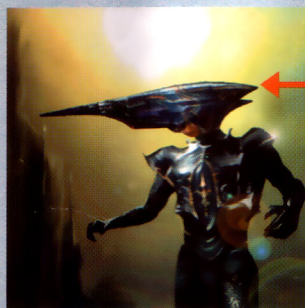
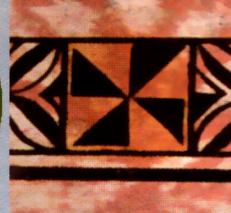
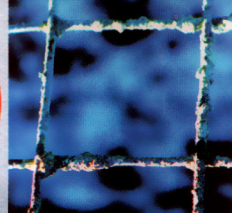
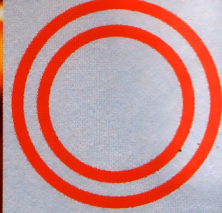
△, квадрат, ○, X, △, квадрат, ○, X

Бесконечное оружие.

X, X, □, □, ○, ○, △

Пулемет.

□, ○, X, □, ○, X, △.



MDK

Все нижеприведенные коды вводятся во время игры следующим образом.

Введите игру в режим паузы и быстро нажмите: ↓, L1, ↑ и □, затем вернитесь в игру и вновь быстро нажмите на паузу. Теперь для получения соответ

ствующих результатов введите следующие коды.

Неуязвимость.

○, △, △, ○, ⇨, ↑, ⇩, L1, □.

Призовой бомбовый удар.

△, ⇨, ○, ⇩, ⇩, ○, △, △, L1, ⇨.

Падающая корова.

↑, ↓, ↓, R1, ⇨.

Ускоритель.

⇨, ○, △, ○, ✕. Для его активации во время игры нажмите R2.

Дополнительный бомбовый удар.

↓, ↑, ○, ↓, ↑, ↓, L1.

Самая интересная в мире бомба.

↓, ⇨, ○, ○, ⇩, ⇩, ↑, □, △.

Dummy Decoy.

✕, L1, ⇨, ○, ✕, ↑, □.

Super Chain Gun.

⇨, L1, ↓, □, △, ↑, ↓.

Граната.

△, ○, □, L1, ⇨.

Тюлень.

○, △, △, L1, ⇨. Этот код рабо-

тает лишь на последнем уровне игры.

Самонаводящаяся граната.

⇩, ↑, ✕, □, L1, R1, ⇨.

Мортал.

⇩, L1, △, □, ⇨, ○, ⇩, ⇩.

Самая маленькая в мире «ядерка».

↓, ↑, □, △, ↓, ○, ○, ⇨.

Снайперская граната.

↑, □, L1, ⇩, ○, △.

Thumper weapon.

↓, ↑, ⇩, ⇩, △, ↑, ⇨, ↓.

Twister weapon.

↓, L1, □, △, ⇨, ↑, ✕.

Призовой тюлень.

△, ⇨, ○, ⇩, ⇩.

Super Gun.

⇨, ↑, ↓, L1, ↓, ○, ⇩, ⇩.

Самонаводящиеся пули.

□, L1, L1, ⇨.

Полное здоровье.

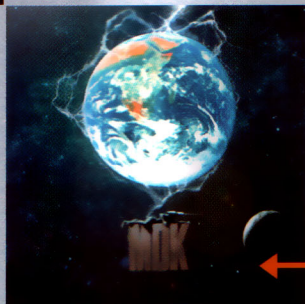
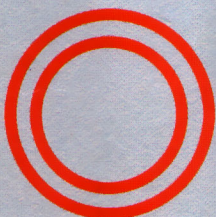
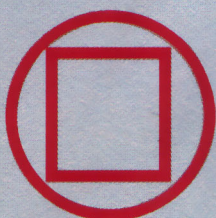
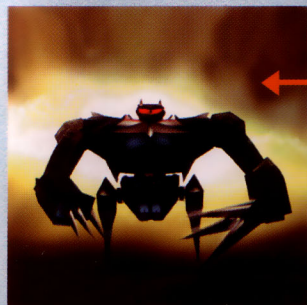
⇨, L1, □, △, L1, ↓.

Nodie.

○, △, △, ○, ⇨, ↑, ⇩, L1, □.

Earthworm Jim Power-up.

↑, ↓, ↓, L1, ⇨ ●



Porsche Challenge.

Все нижеприведенные коды вводятся на экране основного меню в режиме одного игрока.

Все машины прыгают.

↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □, ↑ + ○, ↑ + □.

Просмотр титров и видео.

□, ○, ⇩ + Select, ⇨ + Select.

Громкие голоса.

↑, △, ↑, △.

Гипер-автомобиль.

Select + □, Select + ○, Select + □ + ○.

Интерактивные трассы.

↓ + Start, ↑ + Start, Select, Start.

Невидимые автомобили.

□ + ○, L2 + R2, □ + ○, L1 + R1, □ + ○.

Длинные трассы.

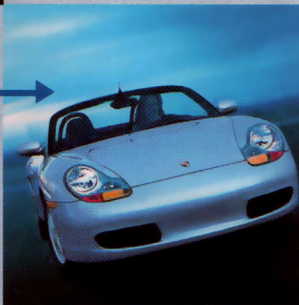
Select + ↑, Select + ↓, Start, Select.

Mad Race.

↑, ⇩, ⇨ + Select.

Зеркальный режим.

⇩ + ○, ↓ + △, ⇨ + □.



Черный Porsche-прототип.

⇨ + □, ⇩ + ○ + Select.

Установка характеристик автомобиля.

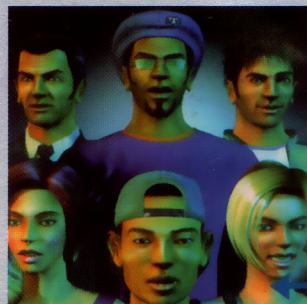
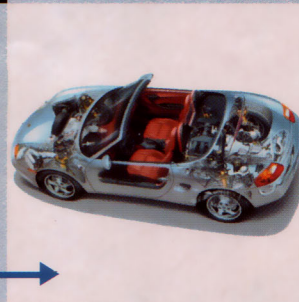
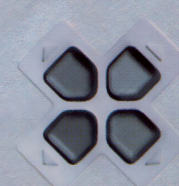
⇩ + ○, ⇨ + □ + Select.

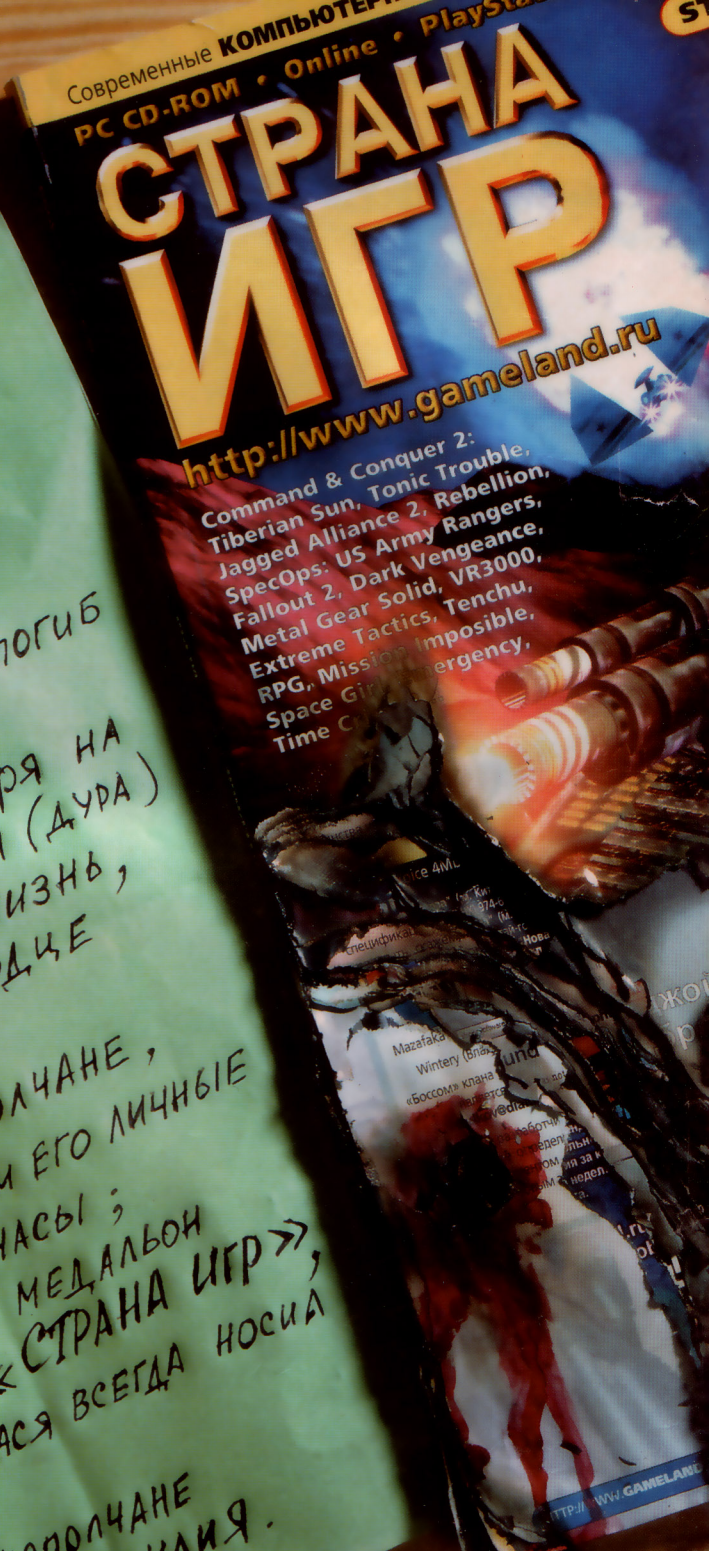
Бесконечные Retries.

L1 + L2, R1 + R2 + □.

Во время прыжка.

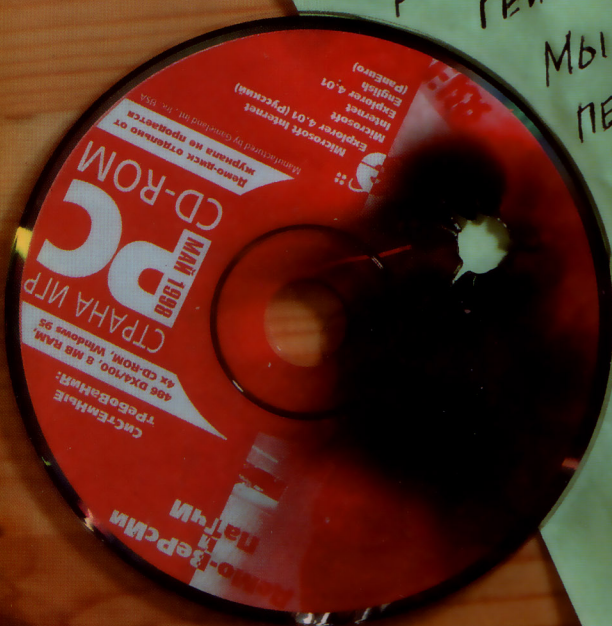
□, ○, □. ●





УВАЖАЕМЫЙ ТОВАРИЩ КВАКИН!
С ПРИСКОРБИЕМ;-- ИЗВЕЩАЕМ ВАС,
ЧТО ВАШ СЫН ВАСЯ КВАКИН
ГЕРОЙСКИ ПОГИБ В ПОДЗЕМЕЛЯХ
QUAKE II.
ВАСИЛИЙ БЫЛ ХРАБР В БОЮ И ПОГИБ
КАК НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ.
ЭТО СЛУЧИЛОСЬ 1го СЕНТЯБРЯ НА
20ти УРОВНЕ. ПОДЛАЯ ПУЛЯ (ДУРА)
КИБОРГА ОБОРВАЛА ЕГО ЖИЗНЬ,
РАЗОРВАВ ХРАБРОЕ СЕРДЦЕ
ГЕЙМЕРА.

МЫ, ЕГО ОДНОПОЛЧАНЕ,
ПЕРЕДАЁМ ВАМ ЕГО ЛИЧНЫЕ
ВЕЩИ: 1) ЧАСЫ;
2) ЛИЧНЫЙ МЕДАЛЬОН
И ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»,
КОТОРЫЙ ВАСЯ ВСЕГДА НОСИЛ
С СОБОЙ.
ОДНОПОЛЧАНЕ
ВАСИЛИЯ.



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ

<http://www.gameland.ru>

GRAN TURISMO™

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК

\$25

ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

PAL